

MEGA CD

蒙古秘伝

KOEI

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

BACK UP RAM

バックアップ対応

MEGA-CDディスク使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●●●健康上のご注意●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

目次

元朝秘史の世界

12世紀、モンゴル高原では部族がいくつにも分かれ、争いを続けていました。その諸部族を統一し、モンゴル帝国を築いたチンギス・ハーン。『元朝秘史』には、当時のことが詳しく書かれており、チンギス・ハーンの英雄ぶりを知ることができます。

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は、その『元朝秘史』をもとに、ロマンに満ちた英雄叙事詩(じょじし)の世界を構築することをめざしたゲームです。プレイヤーはチンギス・ハーンや源頼朝などの人物になって、自分の治める国で内政・軍事・外交全般の戦略を行います。戦争で破った国をひとつひとつ支配下にいれていき、モンゴル高原を、日本を、そしてユーラシア大陸を統一します。

チンギス・ハーンの人生を再現するか、それともチンギス・ハーンを打ち負かしてプレイヤー独自の歴史を創り出すか、どちらを選ぶかはあなたしだいです。

5つのシナリオと最終目標

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』には5つのシナリオがあります。

シナリオ1：モンゴル高原の統一

モンゴル高原を舞台とし、1184年に始まります。モンゴル高原を統一することが最終目標です。

また、1214年冬までにモンゴル高原を統一すると、その時点のデータをもとにした世界編に移行します。ユーラシア大陸を舞台とし、モンゴル高原を統一した年の翌年に始まります。世界編では、ユーラシア大陸を統一することが最終目標です。1214年冬を過ぎると、世界編へは移行せず、モンゴル高原を統一した時点でシナリオ１は終了します。

シナリオ２：源平の争乱

日本を舞台とし、1180年に始まります。日本を統一することが最終目標です。

また、1214年冬までに日本を統一すると、その時点のデータをもとにした世界編に移行します。ユーラシア大陸を舞台とし、日本を統一した年の翌年に始まります。世界編では、ユーラシア大陸を統一することが最終目標です。1214年冬を過ぎると、世界編へは移行せず、日本を統一した時点でシナリオ２は終了します。

シナリオ３：チンギス・ハーンの雄飛

ユーラシア大陸を舞台とし、1206年に始まります。ユーラシア大陸を統一することが最終目標です。

シナリオ４：元朝の成立

ユーラシア大陸を舞台とし、1271年に始まります。ユーラシア大陸を統一することが最終目標です。

シナリオ５：世界帝国への道

ユーラシア大陸を舞台とし、1185年に始まります。ユーラシア大陸を統一することが最終目標です。

ゲームオーバー

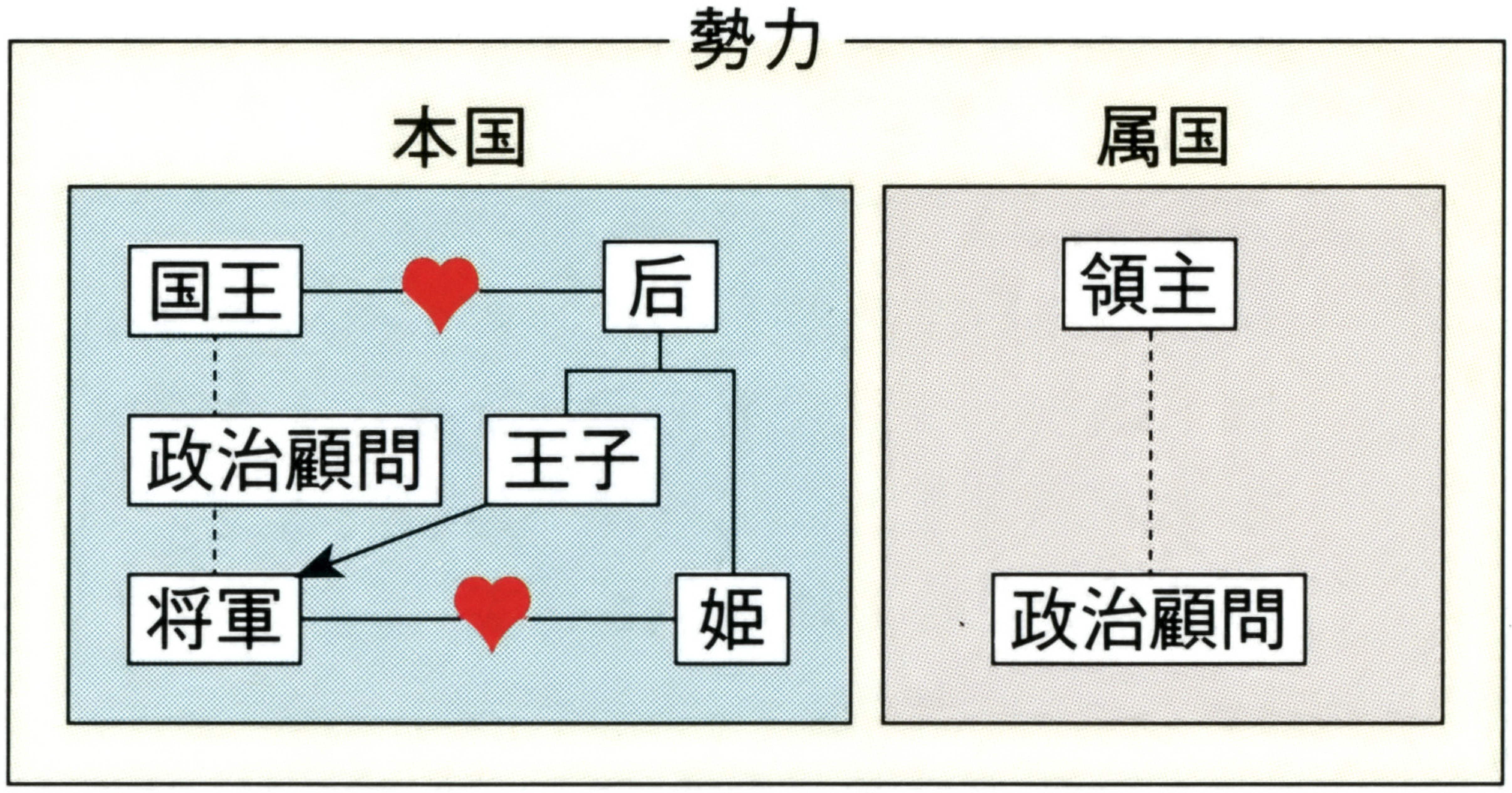
次のどちらかの場合、ゲームオーバーとなります。

a) 国王が死亡し、後継者となる人物がいない場合

b) 他勢力から属国になるよう求められ、応じた場合

登場する人物

登場人物の関係



国王（族長）

プレイヤーです。各シナリオで用意されている国王（シナリオ１は族長）の中から選べます。本国を統治し、また、属国を間接的に統治します。勢力内のすべての人物を配下に持っています。勢力とは、本国（国王のいる国）と属国（国王の支配下にある、本国以外の国）をさします。

本国において戦略を行い、本国の政治顧問や、属国の領主に方針や指示を与えます。

領主

属国の統治者です。方針や国王の指示、自分自身の考えにしたがって戦略を行います。国王がその国に政治顧問を置くと、領主は戦略を代行させることもあります。
国王が将軍の中から領主を選び、属国に派遣します。
領主は裏切って、国王として独立することがあります。ただし、王族・親族の領主は裏切りません。

政治顧問

政治顧問は、国王や領主から委任されると、方針や国王の指示、自分自身の考えにしたがって戦略を行います。政治顧問に限り、投資（経済力・農産力・城防御度）を行えます。国王が王族以外の将軍の中から選び、本国や属国に配置（1国につき1人）します。国王や領主の配下にあります。どの国にも必要なわけではありません。

将軍

本国にいて、外交のとき使者になります。本国の戦争では、軍団司令官となります。国王は将軍を8名まで持てます。
将軍を領主や政治顧問に任命し、属国に派遣できます。
王族の将軍は、国王が死亡すると後継者になれます（→6ページ）。また、王族・親族の将軍は裏切りません。

在野の人材

どの勢力にも属していない者です。在野の人材を登用すると将軍になり、将軍が解雇されると在野の人材になります。

后

国王の妻・側室です。国王との間に王子や姫をもうけます。

王子

国王と后の息子です。10歳になると王族の将軍にできます。また、国王が死亡すると、後継者になれます。

姫

国王と后の娘です。８歳になると将軍と婚姻させることができます。姫と婚姻した将軍は親族となり、裏切りません。

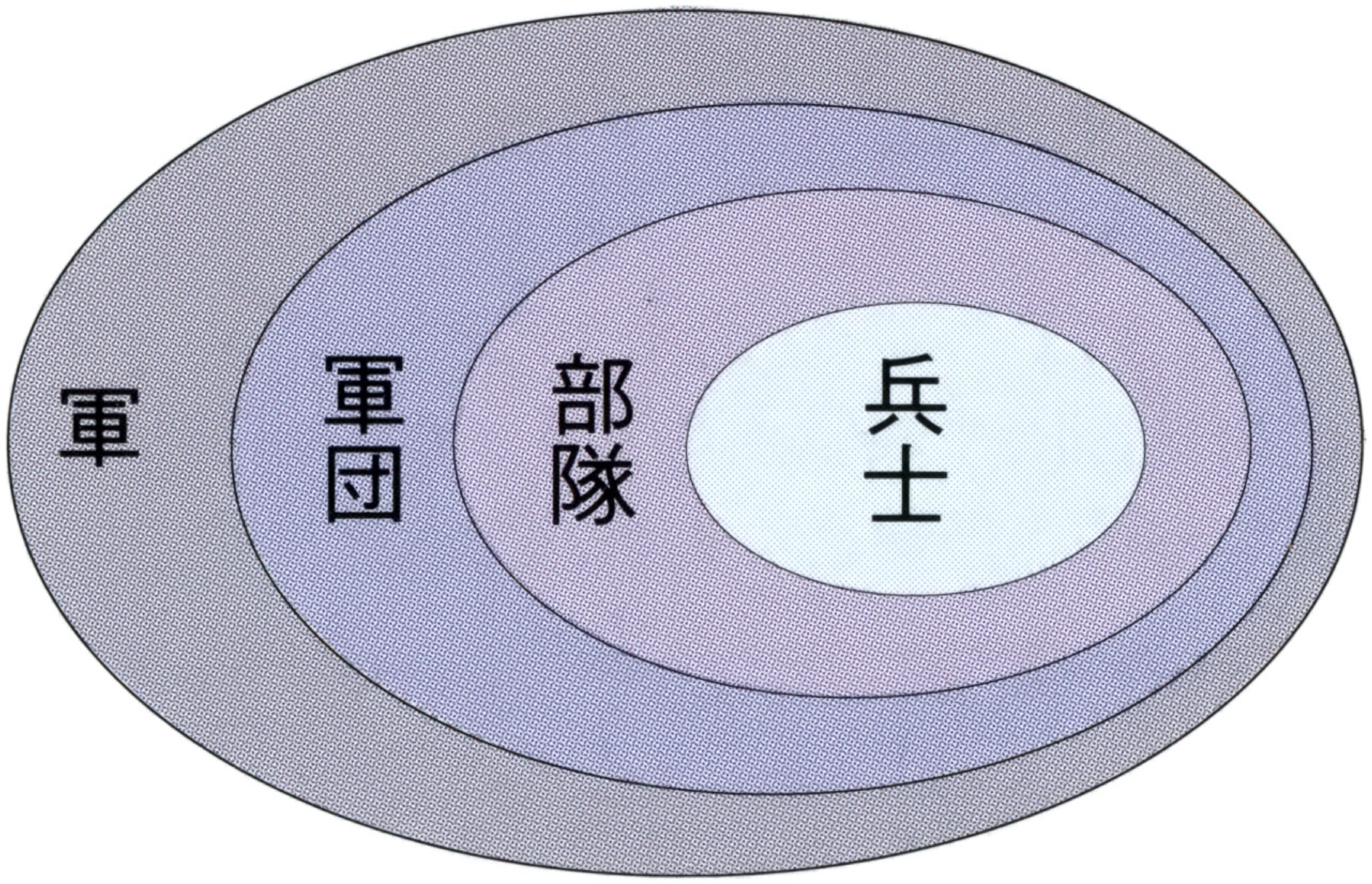
後継者の決定

国王が病気や戦争などで死亡すると、後継者選びを行います。王族の将軍・王子の中から選びます。該当(がいとう)する人物がいないと、ゲームオーバーになります。
王族の領主を後継者に選ぶと、その領主がいた国が新しい本国になります。姫・后はいなくなります。８歳以上の王子は、将軍の数が８人に達するまで親族の将軍になります。

世界編の人事異動

シナリオ１と２で、モンゴル高原か日本を1214年冬までに統一し、世界編に移行するときのみ人事異動を行います。
シナリオ１ではモンゴル高原を、シナリオ２では日本を1214年冬までに統一すると、「これより舞台は世界へと移行します　これに備え、人事異動を行いますか」と表示されます。Yesを選ぶと、配下の領主・政治顧問・将軍の中から、世界編用の政治顧問１名、将軍８名を選べます。Noを選ぶと、将軍と本国の政治顧問のみ、世界編に登場します。
人事異動が終わると、世界編が始まります。

軍の構成



兵士

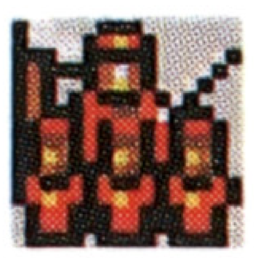
軍を構成する最小単位です。部隊に属しています。

部隊



戦闘画面で行動するときの単位です。長槍兵、火砲兵など16種類（→39ページ）があり、集合して軍団を形成します。

軍団



行軍画面で行動するときの単位です。１軍団は最大４部隊で構成されます。各軍団は軍団司令官（それぞれの軍団を指揮する人物）に率いられ、集合して軍を形成します。

軍

軍隊全体を表します。軍は最大５軍団で構成されます。戦争が起こると、軍として編成されます。軍は総司令官（全軍団を指揮する人物で、第１軍団司令官を兼任）に率いられます。

ゲームの進行

1．ゲームスタート

プレイヤーはシナリオを選択し、好きな勢力を選んで、ゲームを開始します。

2．国力を強化する

戦略画面が表示されます。ゲーム開始時、国王が所有している国を基盤として勢力を拡げます。



本国や属国で、次のような戦略を行います。

a) 内政の充実……方針の決定や住民配分など
b) 軍備の充実……部隊の訓練や徴兵など
c) 他勢力との外交……脅迫・恐喝・同盟締結
d) 人材の発掘……在野の人材を将軍に登用
e) 血縁の強化……姫と将軍を婚姻させる
f) 後継者の育成……王子を誕生させる
g) 交易商人との取引……特産品などの売買

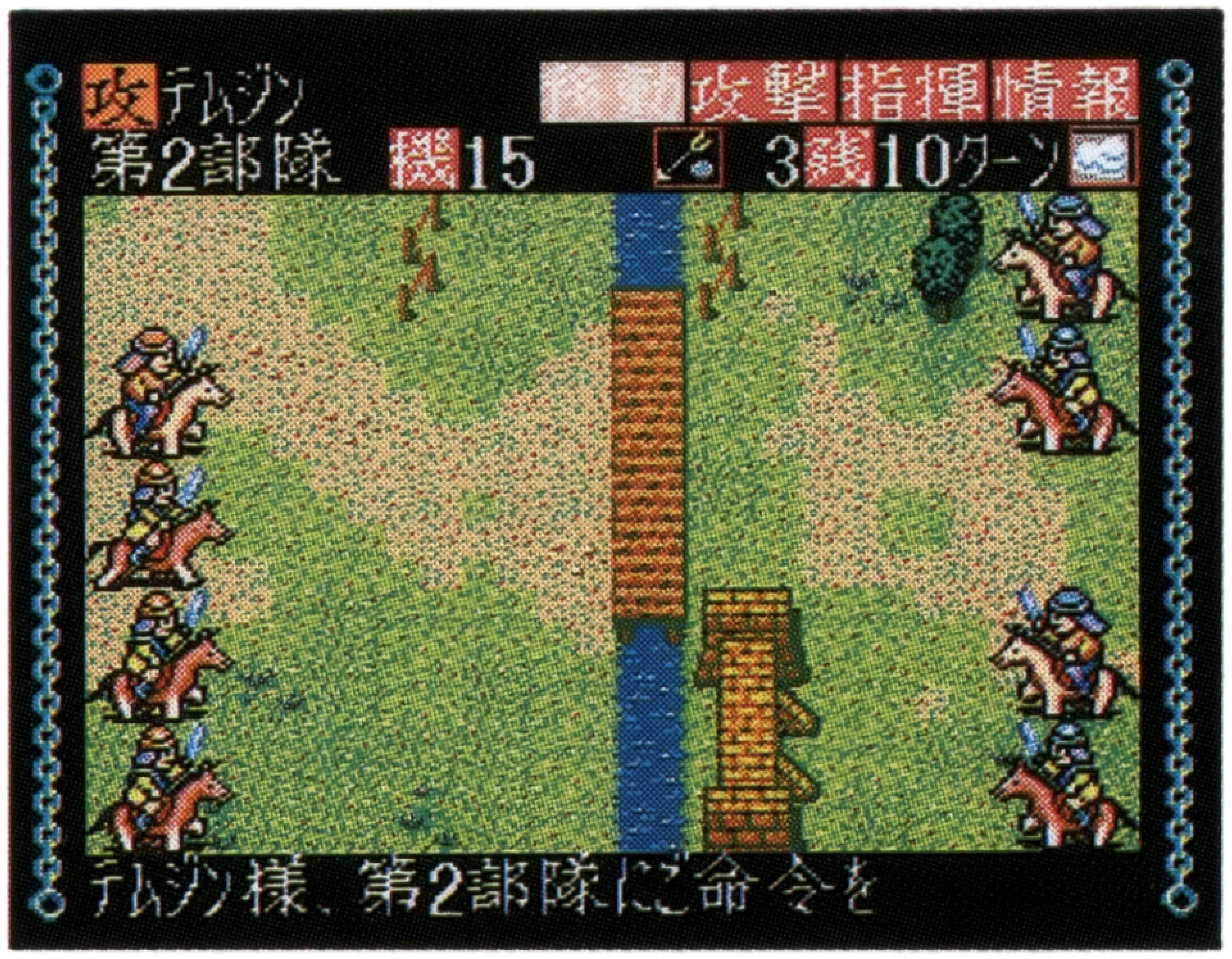
国王が直接命令を下せるのは、本国のみです。属国は、方針や指示を与えるなど、間接的に統治します。本国の政治顧問に戦略を任せると、本国も間接的に統治できます。

3．他国へ遠征する

金や食糧を蓄え、軍を強化し、他勢力へ戦争をしかけるだけの準備が整ったら、遠征を行います。行軍画面に切り替わり、ここで各軍団に指示を与えます。両軍が接触すると戦闘画面に切り替わり、部隊同士の戦闘をします。どちらかが勝つか、停戦になると、戦略画面に戻ります。



行軍画面



戦闘画面

4．統一へ向けて

こうして統治・遠征を繰り返し、モンゴル高原・日本・ユーラシア大陸を統一します。シナリオ１の場合はモンゴル高原を統一後、シナリオ２の場合は日本を統一後、さらにユーラシア大陸の統一をめざします。

ゲームの進行

ゲームスタート

↓

戦略画面

- 内政・軍備の充実
- 他勢力との外交
- 人材の発掘
- 血縁の強化
- 後継者の育成
- 交易商人との取引

↔

他勢力への遠征（戦争）

行軍画面

戦闘画面

↓

モンゴル高原・日本・ユーラシア大陸統一

ゲームを始める前に

コントロールパッドの使い方

各種のボタンは主に次のように使います。

スタートボタン

a) ゲームを始めます。

b) 戦略画面で機能コマンドを表示します。

Aボタン

a) 戦略画面で1回押すと国データを切り替え、もう1回押すと国データと戦略コマンドが消えて地図を表示します。

b) 戦略コマンドの〈オルド〉を選ぶと表示される后の名前一覧など、一度に表示できない項目を切り替えます。

c) 戦略コマンドの《情報》の〈他国〉や《外交》で国を選ぶとき、国の番号順にカーソルを動かします。

Bボタン

a) コマンド入力をキャンセルします。

b) Yes/Noを選ぶときは､Noを選ぶことと同じになります。

c) 戦略画面でコマンド実行を終えます。

Cボタン

a) コマンド入力を決定します。

方向ボタン

a) カーソルを動かします。

数値入力

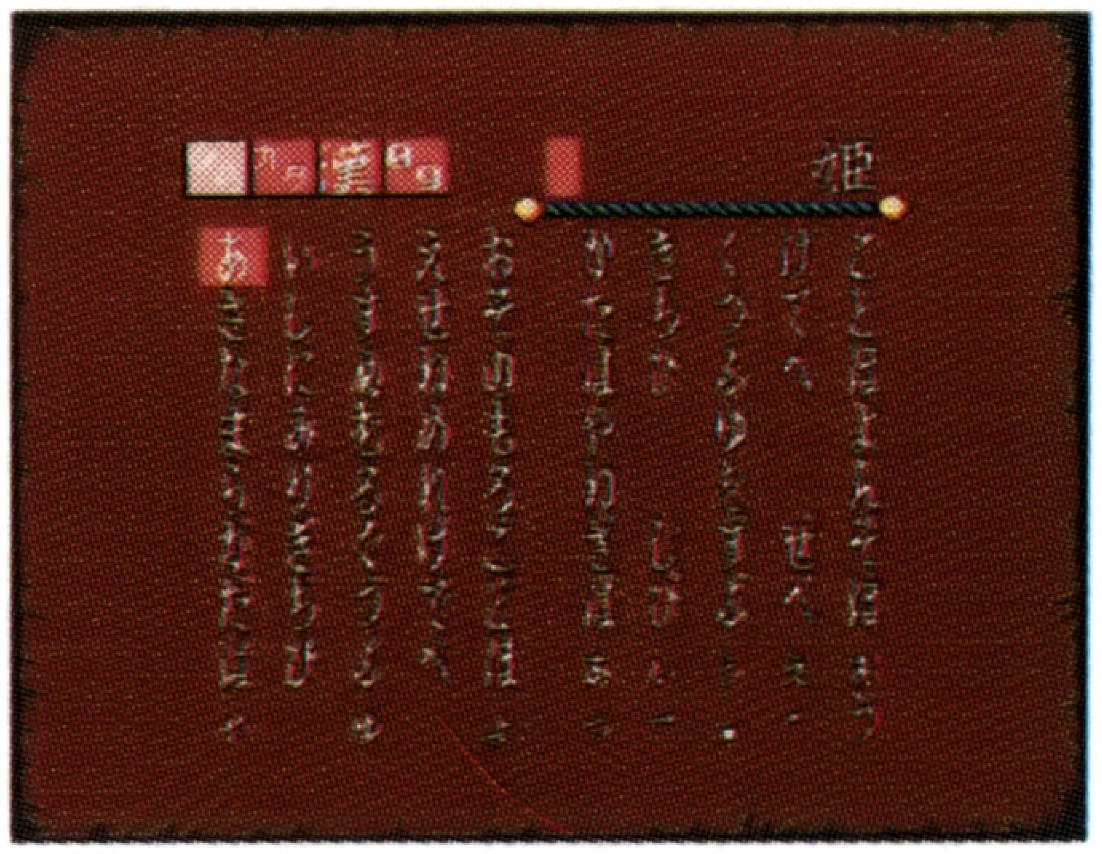
方向ボタンの←→で、数値を入力するケタにカーソルを合わせます。↑↓で数値が上下します。カーソルが一番左にあるときに、←を押すと最大値が入力され、もう一度←を押すと最小値が入力されます。Cボタンで決定します。

住民配分の操作

方向ボタンで変更する項目を選びます。方向ボタンの←で増え、→で減ります。100%配分し終えたら「OK」があらわれるので、「OK」を選び、Cボタンで決定します。

名前入力

后に子供が生まれると（→25ページ）名前を決められます。



①Aボタンで画面を切り替え、文字の種類（ひらがな・カタカナ・漢字・数字）を選びます。

②方向ボタンで文字を選び、Cボタンで決定します。Bボタンを押すと、ひとつ前の文字が消えます。

漢字の場合は、漢字の音（おん）の1文字目を選びます。その音で始まる漢字の一覧（Aボタンで画面を切り替え）が表示されます。漢字を選び、Cボタンで決定します。Bボタンで音選択の画面に戻ります。名前は、王子が半角で10文字まで、姫が半角で8文字までです。ひらがなとカタカナを混ぜると、最大文字数が少なくなることがあります。

③名前の入力が終わり、スタートボタンを押すと戦略画面に戻ります。この名前でよいかを聞かれ、Yesを選ぶと名前が登録され、Noを選ぶと名前入力に戻ります。

バックアップＲＡＭカートリッジについて

MEGA-CD本体に内蔵のバックアップRAMには、ゲームのデータをセーブできません。ゲームデータをセーブするには、バックアップRAMカートリッジ（別売）が必要です。
※バックアップRAMカートリッジを使用しない場合のゲームの始め方・終わり方については、16ページをご覧ください。

バックアップRAMカートリッジの使用方法

バックアップRAMカートリッジ（別売）を使ってデータのセーブ・コピー・消去、カートリッジの初期化をする際は、メガドライブのパワースイッチをONにする前にメガドライブのカートリッジスロットにセットしてください。
（バックアップRAMカートリッジをセットせずにゲームを始めてしまった場合は一旦ゲームを途中で終わらせて、メガドライブ本体のパワースイッチをOFFにしてからセットしてください。）

バックアップデータ名について

バックアップRAMカートリッジを使用して、データのセーブ・消去を行う際のバックアップデータ名は「KO_GHEN2_01（～15）」です。ゲーム中の１番から15番のセーブデータは、それぞれバックアップRAMカートリッジ上のデータ名の01～15に相当します。

ゲームをセットする

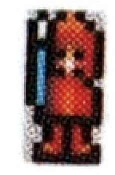
※コントロール端子２にセガマウスを接続している場合は、抜いておいてください。

①メガドライブ本体のカートリッジスロットに、バックアップRAMカートリッジを差し込みます。
②メガドライブ本体のパワースイッチをONにします。
③スタートボタンを押すと、コントロール画面になります。
④「OPEN」を選び、トレイにディスクをセットします。「CLOSE」を選んでトレイを閉じます。
⑤「CD-ROM」を選びます。
※ディスクを読み込んだ後、セーブに必要なブロック数が表示されます。セーブするのに必要な空きブロックがなければデータ消去画面に切り替わるので、不要なデータを消去します(バックアップRAMカートリッジの説明書を参照)。
⑥オープニングが始まります。すきなところでスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

新しくゲームを始める



①メニュー画面（左図）で「新しくゲームを始める」を選びます。
②シナリオを決めます。
③プレイ人数（２人まで）を決めます。「COM」を選ぶとコンピュータ同士のデモプレイを見ることができます。「COM」を選んだ場合は、他国の戦争（すべての戦争を指す）と、戦闘を見るかどうかを設定します。

リセットボタンを押すと、デモプレイは終了します。
④プレイする勢力を決めます（選べる勢力は  を表示）。
⑤他国の戦争を見るかどうかを決めます。Noにすると、他国で戦争が起こっても、見ることはできません。
⑥戦闘を見るかどうかを決めます。Noを選ぶと、国王（プレイヤー）が参加する戦闘以外は見ることはできません。
⑦「すべてよろしいですか」と表示されるのでYesを選びます。Noを選ぶと「始めから」「シナリオ」「人数」「勢力」「戦争」の中からどれかを選んで、そこから決め直します。

ゲームをセーブする

バックアップRAMカートリッジを使用すると、ゲームデータを15カ所までセーブできます。セーブを行うと、次回、セーブしたところからゲームを再開できます。

必要な容量

1つのデータをセーブするのに、バックアップRAMカートリッジ上で1つ分のファイル（118ブロック）が必要です。バックアップRAMカートリッジが、他のデータで埋まり、空きブロックが足りない場合は、不要なデータを消去してください（バックアップRAMカートリッジの説明書を参照）。

データのセーブ

①機能コマンド（戦略画面でスタートボタンを押すと表示）の「SAVE」を選びます。
②セーブする番号を選びます。
③セーブしてもよいかを聞かれるので、Yesを選びます。

ゲームを終了する

２人プレイの場合は、プレイヤー別に終了できます。
①機能コマンドの「END」を選びます。
②「このゲームを終了します　よろしいですな」と表示されるのでYesを選びます。Noを選ぶとキャンセルされます。
③「もう一度、始めからゲームをしますか」と表示されるのでNoを選びます。Yesを選ぶとメニュー画面になります。
④「このゲームを見守りますか」と表示されます。Yesを選ぶと、そのプレイヤーの国王はコンピュータが担当してゲームを続行します。Noを選ぶと、ゲームは終了します。

ＭＥＧＡ－ＣＤディスクの取り出し方

①ゲーム中またはゲームオーバー後に、リセットボタンを押します。
※ただしゲームセーブ中はリセットボタンを押さないでください。
②MEGA-CDのロゴが表示されたら、スタートボタンを押してコントロール画面を表示させます。
③方向ボタンで「OPEN」を選び、Cボタンを押します。トレイが開き、「OPEN」表示が「CLOSE」表示に変わります。
④ディスクの信号面に触れないように手でもって、トレイから取り出します。
⑤方向ボタンで「CLOSE」を選び、Cボタンを押します。トレイが閉じ、「CLOSE」表示が「OPEN」に変わります。

ゲームを再開する

①メニュー画面で「ゲームを再開する」を選びます。
②ロード（再開）するデータの番号を選びます。前回セーブしたデータが表示されます。Yesを選ぶと、セーブしたところからゲームが始まります。Noを選ぶと、①に戻ります。

バックアップRAMカートリッジを使用しない場合

ゲームをセットする

※コントロール端子２にセガマウスを接続している場合は、抜いておいてください。
①メガドライブ本体のパワースイッチをONにします。
②スタートボタンを押すと、コントロール画面になります。
③「OPEN」を選び、トレイにディスクをセットします。「CLOSE」を選んでトレイを閉じます。
④「CD-ROM」を選びます。
⑤「ゲーム中、データのセーブおよびロードができません」と表示されるので、Cボタンを押します。オープニングが始まるので、すきなところでスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

新しくゲームを始める

ゲームの始め方は、バックアップRAMカートリッジを使用する場合と同じです（→13ページ）。

ゲームを終了する

ゲームの終了の仕方は、バックアップRAMカートリッジを使用する場合と同じです（→15ページ）。

人物事典を見る

メニュー画面で「人物事典を見る」を選ぶと、将軍、子供、后の能力値や人物紹介を見ることができます。

将軍のデータを見るとき



将軍の顔、名前、能力値と人物紹介を表示します。

①「将軍」を選びます。

② 検索(けんさく)方法を選びます。「名前」を選ぶと50音順、「政治」「戦闘」「指揮」「魅力」のどれかを選ぶと、その値の高い順で検索できます。

③ 名前で検索する場合は、将軍の名前の１番目の文字をあ行～わ行の中から選びます。

④ ③で選んだ行の文字で始まる名前の将軍一覧（Aボタンで画面を切り替え）が表示されるので、１つ選びます。

子供のデータを見るとき

子供（王子・姫）の顔、名前と人物紹介を表示します。

①「子供」を選びます。

② 名前の一覧（Aボタンで画面を切り替え）が50音順で表示されるので、１つ選びます。

后のデータを見るとき

后の顔、名前と人物紹介を表示します。

①「后」を選びます。

②后の名前の１番目の文字をあ行～わ行の中から選びます。

③ ②で選んだ行の文字で始まる名前の后一覧（Aボタンで画面を切り替え）が表示されるので、１つ選びます。

サウンドウェアを聞く

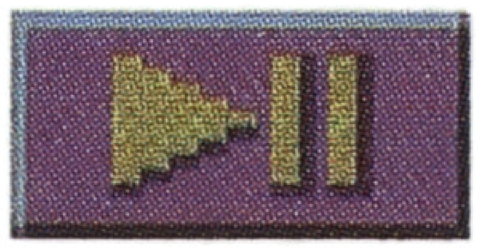
メニュー画面で「サウンドウェアを聞く」を選ぶと、ゲームで使用されている曲を聞くことができます。



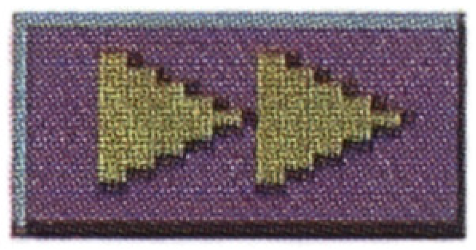
①演奏される曲の順番
②曲名リスト
③コマンド



❖停止
曲の演奏を止めます。Bボタンを押しても停止します。



❖再生／一時停止
曲の演奏を始めます。また､演奏中の曲を一時停止します。




❖スキップ
演奏する曲を選びます。



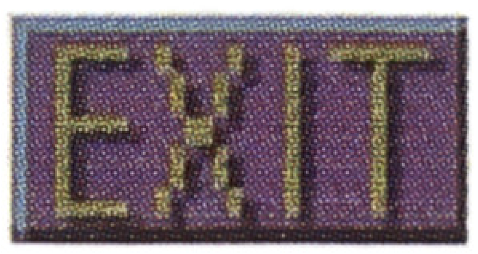
❖プログラム演奏
演奏したい曲順に編集します。



❖リピート演奏
プログラムされた曲順で同じ演奏を繰り返します。



❖ランダム演奏
曲順を自動的に編集して演奏します。



❖終了
メニュー画面に戻ります。

機能コマンド

戦略画面でスタートボタンを押すと、機能コマンドを表示します。



❖SAVE
ゲームデータを保存します（→14ページ）。



❖END
ゲームを終了します。



❖行軍モード
他国の戦争を見る（ON）か見ない（OFF）かを変更します。



❖戦闘モード
国王（プレイヤー）が参加しない戦闘を見る（ON）か見ない（OFF）かを変更します。



❖ウェイト
メッセージの出る速さを選びます。


最も速い


速い


普通


遅い



❖オルド
オルドを見る（ON）か見ない（OFF）かを変更します。OFFにすると、戦略コマンド《人事》の〈オルド〉を選んでも、オルド画面には切り替わらず、コンピュータに任されます。

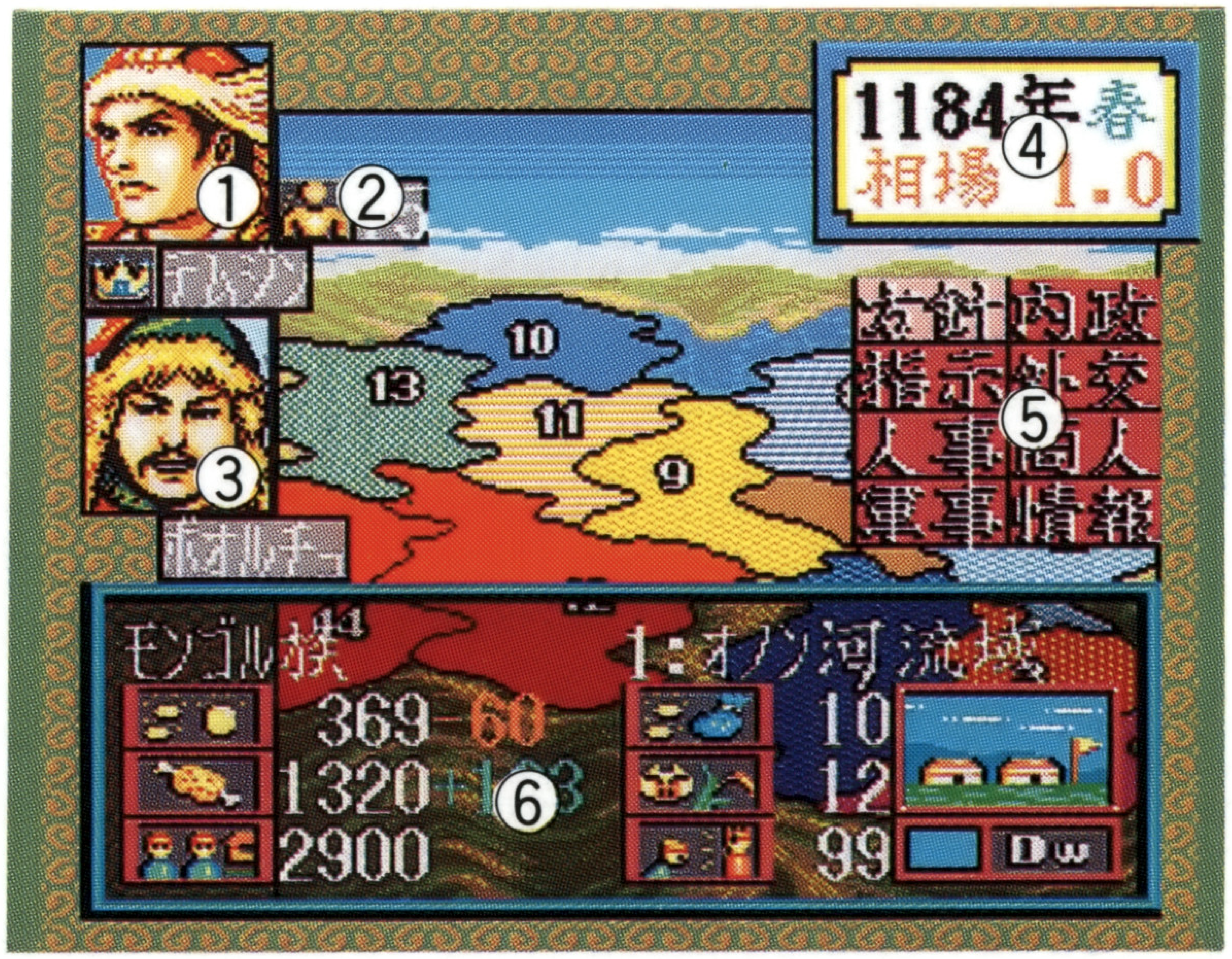


❖音声
音声を聞く（ON）か聞かない（OFF）かを変更します。

戦略コマンドのすべて

戦略ターンと戦略コマンド

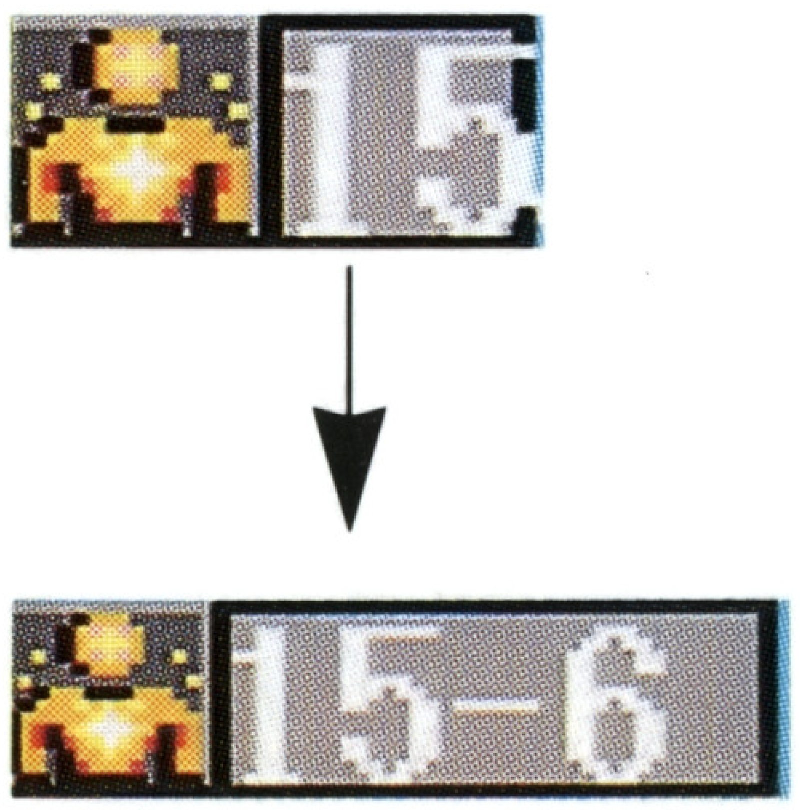
戦略画面では、毎季節、戦略ターン（戦略コマンドを実行する機会）が各勢力に回ります。戦略ターンは、本国→属国の順に回り、すべての勢力に回ると一季節が経過します。



①国王
②国王の残り体力
③政治顧問（政治顧問を置いていない場合は、その他の人物）
④年・季節・相場
⑤戦略コマンド
⑥国データ（→33ページ）

本国に戦略ターンが回ってくると、国王が戦略コマンドを実行するか、政治顧問に任せるかを決めます。国王が実行する場合は、体力の続く限り実行できます。政治顧問が実行する場合は、「～してもいいですか」と国王に確認します。Yesを選ぶと実行され、Noを選ぶと実行されません。属国に戦略ターンが回ると、領主か政治顧問が、国王から与えられた方針にしたがって戦略コマンドを実行します。

基本必要体力



戦略コマンドを実行すると、国王は体力を消費します。同じ戦略コマンドでも、実行する人物の政治力によって、体力消費量が異なります。政治力はＡ～Ｅの５段階あります。政治力がＡの人物は体力消費量が少なく、Ｅの人物は多くなります。政治力Ｅの人物の消費体力が基本必要体力です。戦略コマンドを選ぶと、コマンド実行に必要な体力が表示されます。体力が足りないときは、実行できません。

戦略コマンド《方針》

本国・属国の方針を作成します。

新規　基本必要体力８



本国・属国の新しい方針を、本国の政治顧問や領主に指示します。属国の内政・軍事をある程度調節できます。
画面のウィンドウに、現在の方針を表示します。



①農産品作り　⑤政策
②畜産品作り　⑥投資
③特産品作り　⑦軍備
④町造り　⑧外交

※⑤⑥⑦⑧は、右側が現在の状態

❖ 住民配分

どのような比率で住民を配分するか。


農産品作り


畜産品作り

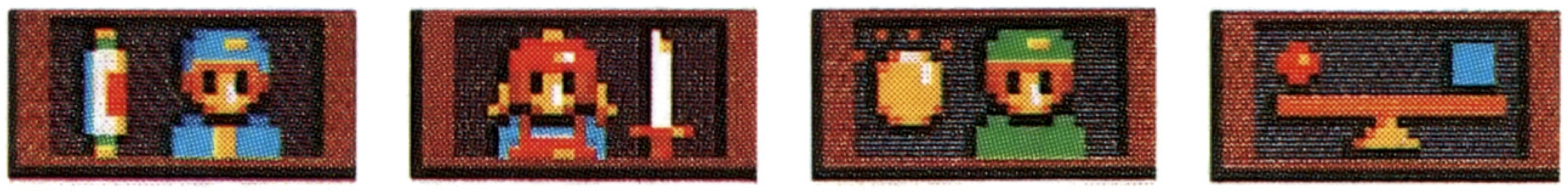

特産品作り


町造り


残り

❖ 政策

基本政策はどうするか。



内政型　軍事型　蓄財型　任意

❖ 投資

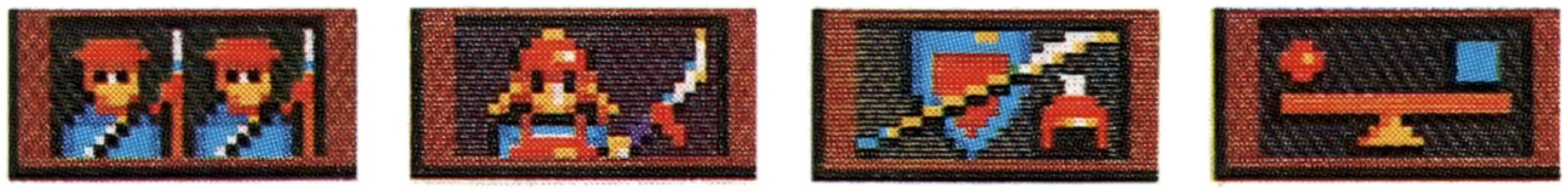
何に投資するか（政治顧問がいない国は実行不可能）。



経済力　農産力　城防御度　任意

❖ 軍備

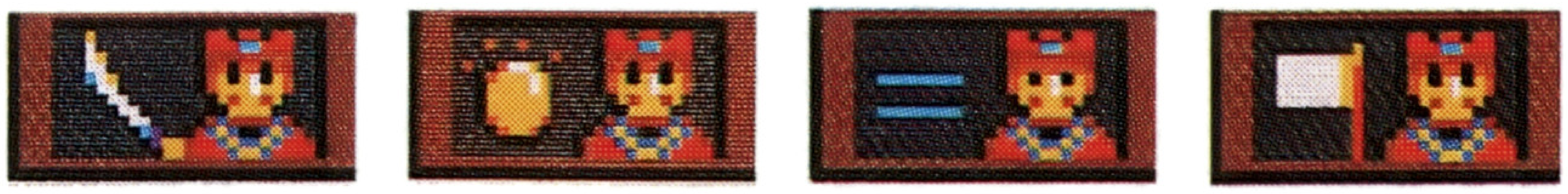
何に重点を置いて軍備を強化するか。



兵士数　部隊種類　装備率　任意

❖ 外交

外交の方針はどうするか（侵略は他国への遠征を含む）。



侵略　脅迫　対等　従順

修正　基本必要体力 5



方針を修正します。どれを修正するかを選びます。



住民配分　政策　投資　軍備　外交

顧問　基本必要体力10



方針を政治顧問に作成させます。作成された方針は、項目別に修正できます。

委任　基本必要体力 5

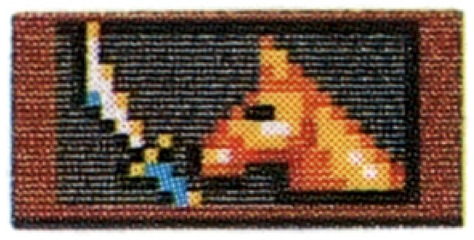


本国の政治顧問や領主に､内政・軍事を完全に委任します。属国は領主の判断で、遠征を行うことがあります。

戦略コマンド《指示》

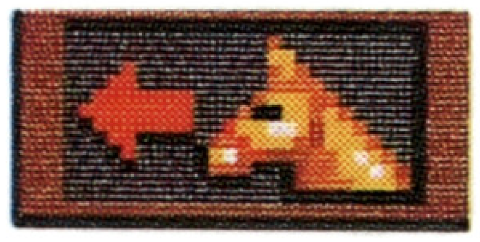
領主に具体的に指示します。守られないこともあります。

遠征　基本必要体力 7



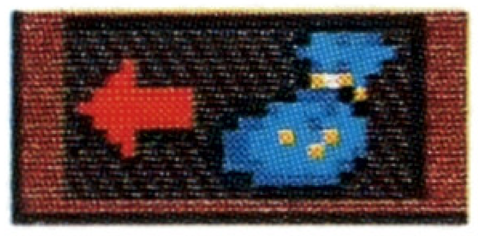
隣接（りんせつ）する他勢力の国（同盟国以外）へ遠征させます。

移動　基本必要体力 6



隣接する自勢力の国へ部隊を移動させます。

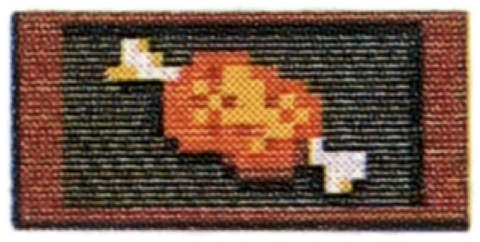
輸送　基本必要体力 6



隣接する自勢力の国へ金・食糧を輸送させます。

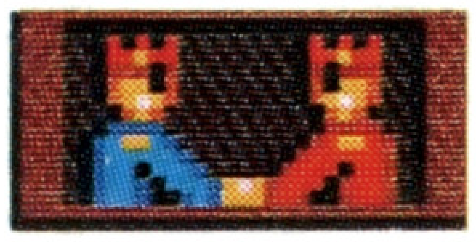


金



食糧

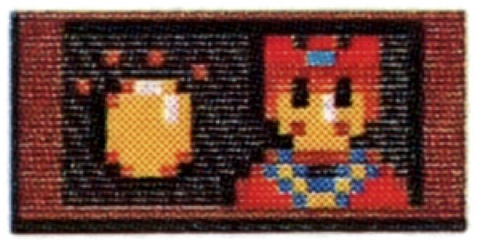
外交　基本必要体力 8



隣接する他勢力の国（同盟国以外）へ脅迫・恐喝させます。



脅迫

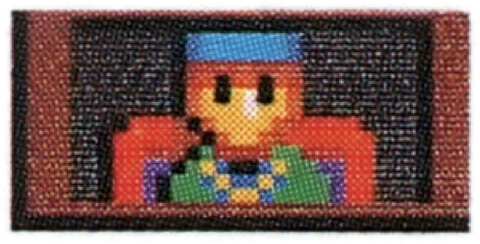


恐喝

戦略コマンド《人事》

領主や政治顧問の任命・降格などの人事を行います。

領主　基本必要体力 9



将軍を領主に任命します。もとの領主は、将軍に戻ります。将軍自(みずか)ら任命を志願することもあります。

政治顧問　基本必要体力 9



将軍を政治顧問に任命したり、政治顧問を将軍に降格します。将軍が 8 人いるときは降格できません。政治顧問がいる国に任命すると、もとの政治顧問は将軍に戻ります。



任命



降格

将軍　基本必要体力 7



在野の人材を将軍に登用したり、将軍を解雇して在野の人材にします。将軍が 8 人いるときは登用できません。



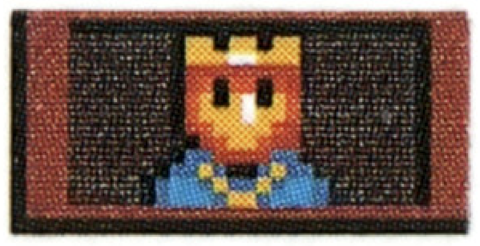
登用



解雇

※登用を選ぶと、候補者のデータが表示されます。

王子　基本必要体力 6



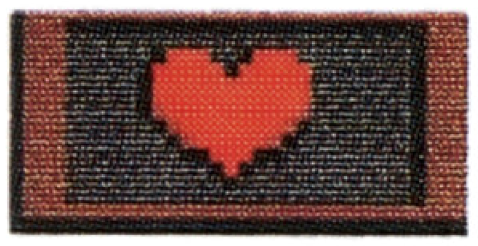
10歳以上の王子を将軍にします。将軍になった王子は王族となります。将軍が 8 人いるときは実行できません。

婚姻　基本必要体力 6



姫と将軍を婚姻させます。8 歳未満の姫は婚姻させられません。婚姻相手の将軍は親族となります。

オルド



オルドに后を訪れます。13歳未満の国王は実行できません。戦略画面からオルド画面に切り替わります（→31ページ）。様々な手管を駆使し、后の愛情を高めると、后と一夜を過ごせます。一夜を過ごした后は１年後に子供を生むことがあります。子供には、国王と后の能力・性格などが遺伝します。生まれた子供の名前を決められます（→11ページ）。

戦略コマンド《軍事》

他勢力への遠征や徴兵、部隊の訓練などを行います。

遠征　基本必要体力８



隣接する他勢力の国へ遠征します（→41ページ）。同盟国には実行できません。

移動　基本必要体力７



国王や部隊を、隣接する属国に移動させます。



❖国王

国王が属国に移動します。属国の領主は、国王のいた国の領主になります。政治顧問を連れて移動すると、属国の政治顧問は、国王のいた国の政治顧問になります。移動すると、方針は続行されますが、指示は解消されます。



❖部隊

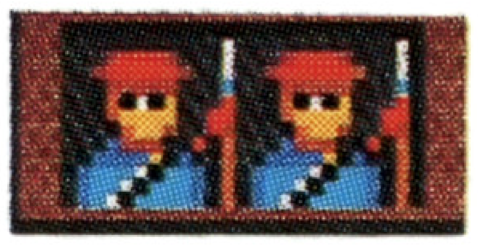
部隊を属国に移動させます。移動先の部隊数が20のときは移動できません。１部隊の移動に金20が必要です。移動元と移動先の部隊の装備率・訓練度が平均化します。

輸送　基本必要体力6



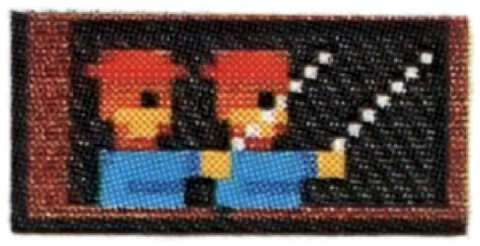
隣接する属国に金・食糧を輸送します。輸送先の国の金・食糧が9999のときには輸送できません。

徴兵　基本必要体力6



住民を徴兵し、部隊を作ります。徴兵できる部隊は地域によって異なります。部隊数が20のときや、必要な金（部隊の種類によって異なる）がないときは実行できません。
装備率・訓練度が平均化し、住民モラルが下がります。

訓練　基本必要体力7



部隊を訓練します。訓練度が上がります。

解雇　基本必要体力8



部隊を解雇し、住民にします。解雇を行うと、その国の人口が増え、住民モラルが下がります。

戦略コマンド《内政》

住民配分の変更や、住民への施し、金の徴収を行います。

住民配分　基本必要体力10

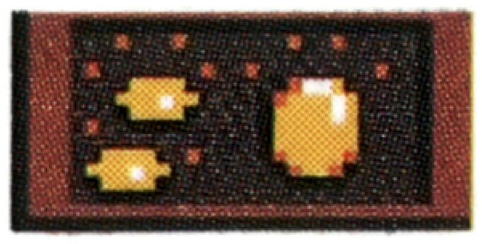


農産品作り・畜産品作り・特産品作り・町造りにたずさわる住民の比率を変えます。

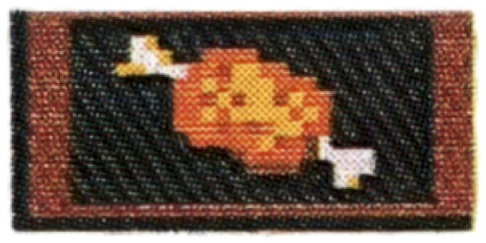
施し　基本必要体力11



住民と兵に施します。住民モラルが上がります。



金

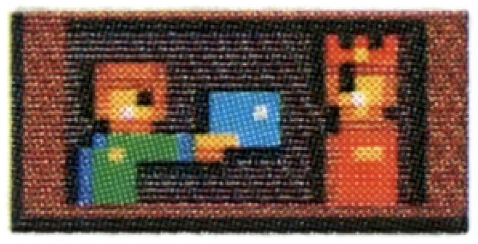


食糧



特産品

徴収　基本必要体力14



住民から臨時に金を徴収します。住民モラルが下がります。住民モラルが０のときは実行できません。

戦略コマンド《外交》

他勢力の国に、外交の使者を送ります。自国に外交の使者が訪れた場合は、政治顧問に相談もできます。

脅迫　基本必要体力10



隣接する他勢力の国（同盟国以外）を脅し､属国にします。自国が脅迫されたら「完全に無視する」「本国の金半分をだす」「降伏して属国となる」の中から返答を選びます。「完全に無視する」を選ぶと、その国の敵対心が上がります。「降伏して属国となる」を選ぶとゲームオーバーです。

恐喝　基本必要体力９



隣接する他勢力の国（同盟国以外）に貢物を要求します。自国が恐喝されたら「完全に無視する」「本国の金1/5をだす」「本国の金1/3をだす」から返答を選びます。「完全に無視する」を選ぶと、その国の敵対心が上がります。

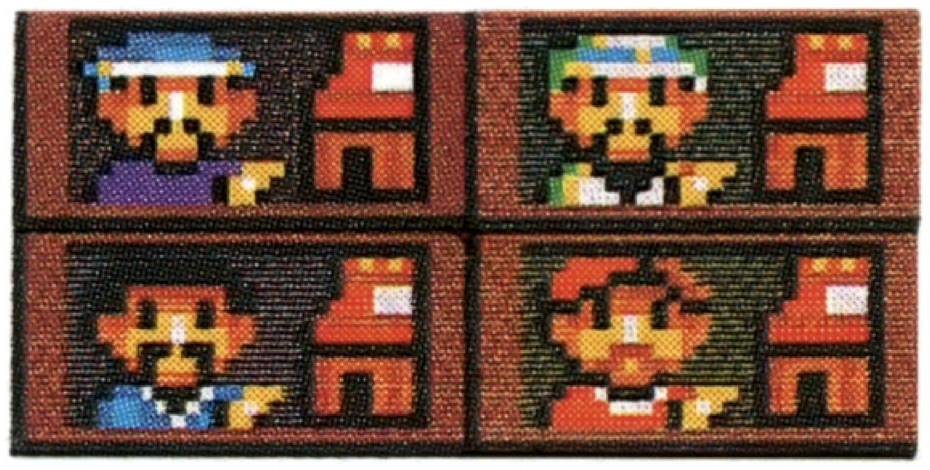
同盟　基本必要体力８



他勢力と１～８年の期限で同盟を結びます。政治顧問が進言することもあります。同盟中の勢力には、延長を要請します。残り同盟期間が８年あるときは、実行できません。自国が同盟を要請された場合の返答には、「同盟要請をはねつける」「要請に応じる」があります。「同盟要請をはねつける」を選ぶと、その国の敵対心が上がります。

戦略コマンド《商人》

特産品などの売買や、傭兵（ようへい）を行います。自国に商人がいるときのみ実行できます。

ウィグル　イスラム

中国　ベネチア

※シナリオ１のモンゴル編にはウィグル商人と中国商人、シナリオ２の日本編には中国商人のみ登場します。

売る　基本必要体力６



特産品、食糧を売ります。値段は相場によります。



①特産品
②国の在庫数

買う　基本必要体力６



特産品、食糧、武具を買います。値段は相場によります。

傭兵　基本必要体力６



部隊を雇います。値段は部隊の種類で異なります。傭兵すると、装備率・訓練度が平均化されます。雇った部隊は装備率50、訓練度20です。本国の部隊数が20のときは実行できません。

戦略コマンド《情報》

各国の情報や、人物、部隊などのデータを見ます。

自国　基本必要体力なし

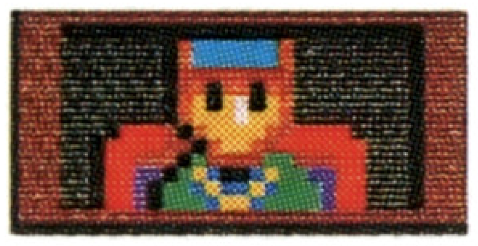


自国の情報を見ます。



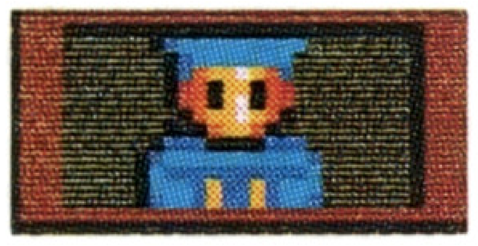
❖ 国力

自国の様子を見ます（→33ページ）。



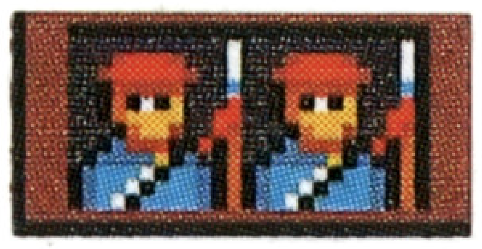
❖ 領主

国王の様子を見ます（→36ページ）。



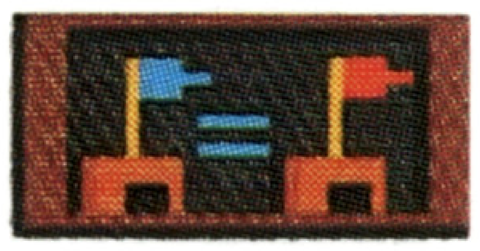
❖ 政治顧問

本国の政治顧問の様子を見ます（→36ページ）。



❖ 部隊

部隊の種類と数を見ます（→39ページ）。



❖ 同盟

同盟関係と、同盟の残り年数を見ます。



❖ 将軍

本国の将軍の様子を見ます（→36ページ）。



❖ 子供

自国の子供の名前、年齢を見ます。



❖ 特産品

自勢力の特産品（→35ページ）の在庫を見ます。

他国　基本必要体力 2



他国の情報を見ます。



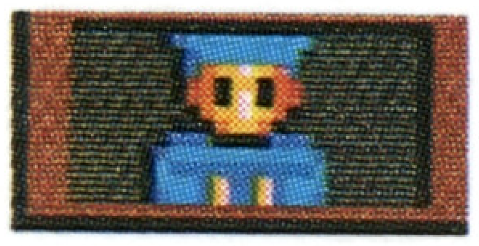
❖国力

国の様子を見ます（→33ページ）。



❖領主

国王・領主の様子を見ます（→36ページ）。



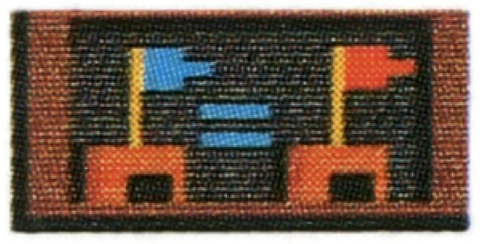
❖政治顧問

政治顧問の様子を見ます（→36ページ）。



❖部隊

部隊の種類と数を見ます（→39ページ）。



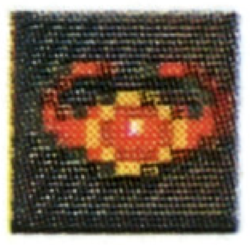
❖同盟

勢力の同盟関係を見ます。

領国一覧　基本必要体力なし

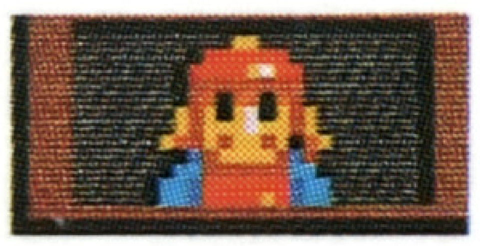


自勢力の国の様子を一覧で見ます。国番号・金・食糧・特産品・部隊数・領主の王族か親族の区別を表示します。

 王族　 親族

※王族・親族以外の領主は、何も表示されません。

将軍一覧　基本必要体力なし



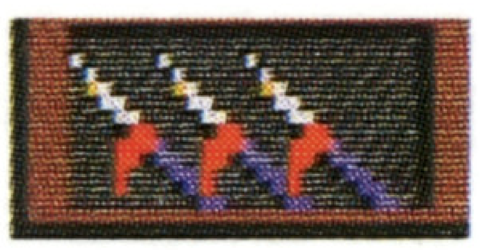
自勢力の将軍一覧を見ます。王族か親族の区別・名前・政治・戦力・指揮・魅力・体力・年齢が表示されます。

商人　基本必要体力なし



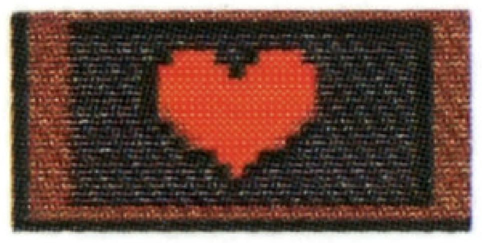
各商人の活動範囲を見ます。地図上に、活動範囲は  を、商人の本拠地は  を表示します。

部隊能力　基本必要体力なし

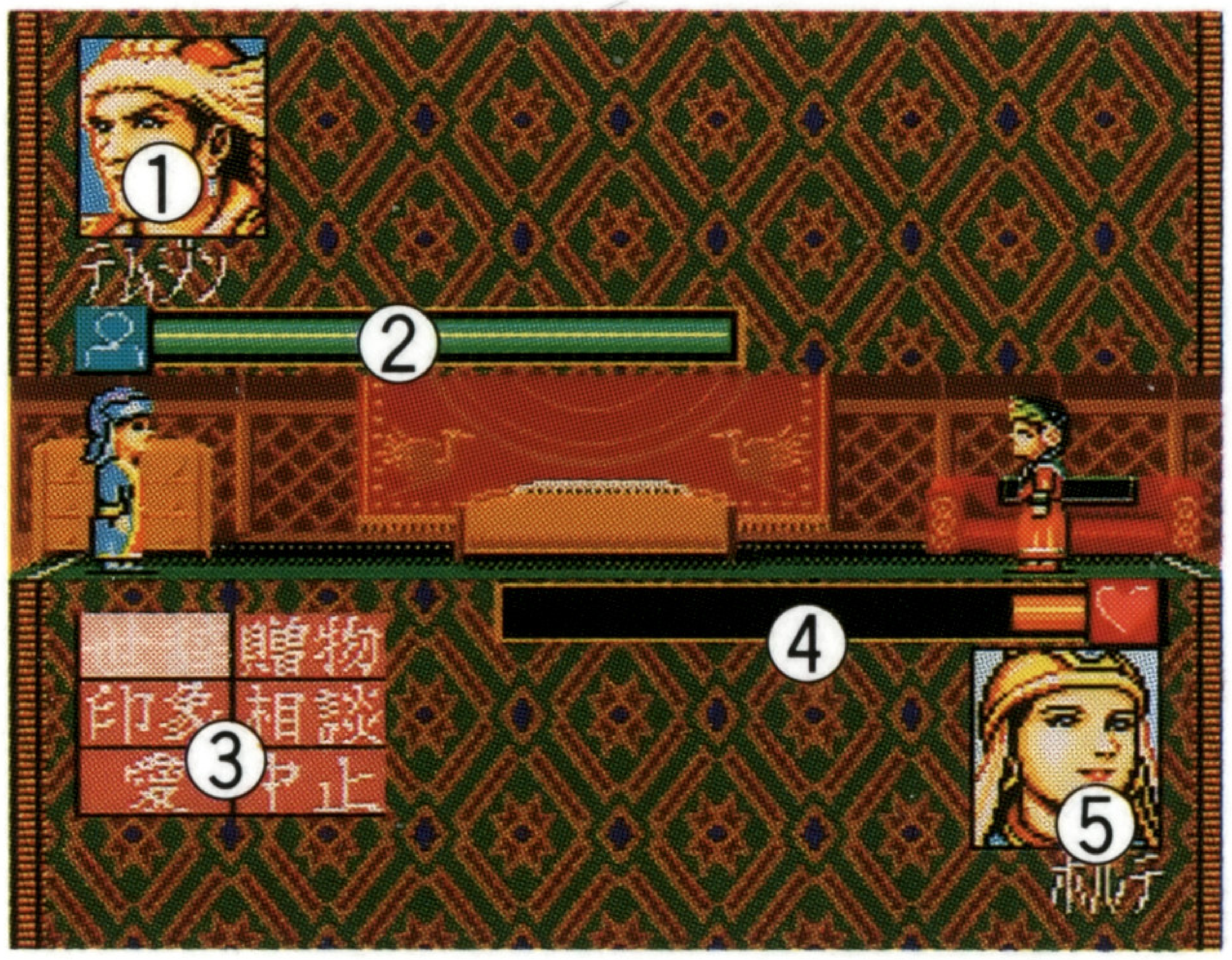


各部隊の能力を見ます（→38ページ）。

戦略コマンド《人事》の〈オルド〉



戦略コマンド《人事》で〈オルド〉を選ぶと、后の一覧が表示されます。后を１人選ぶと、オルド画面に切り替わります。オルドでの体力は、戦略画面で〈オルド〉を選んだ時点の体力です。コマンドを実行すると､体力が減ります。后の愛情を最大まで高めると、后と一夜を過ごせます。体力が尽きると、オルドは終了します。



①国王の顔・名前
②国王の体力を表すバー
③コマンド
④后の愛情を表すバー
⑤后の顔・名前

コマンドを実行して、后の機嫌（セリフでわかる）が良くなると愛情が高まります。バーがオレンジ色になって伸びます。機嫌を損ねると、愛情は冷めます。バーが青色になって縮みます。バーの長さが変わらないときもあります。

世辞

后にお世辞をいいます。


美貌


利発さ

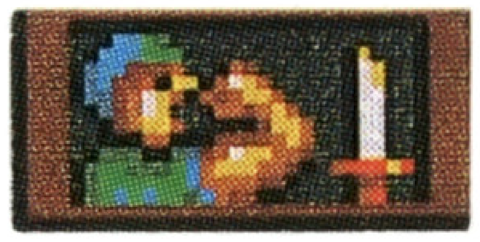

気丈夫さ


見識


誉めちぎる

印象

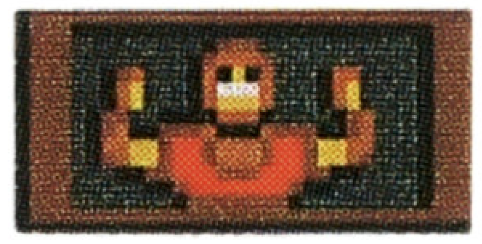
自分の能力などをアピールします。


武勇


指揮能力


政治能力

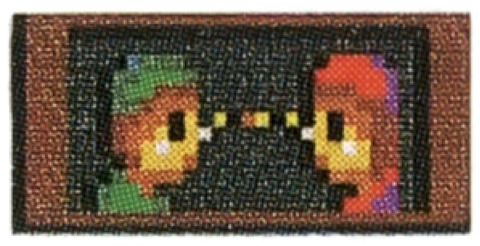

カリスマ

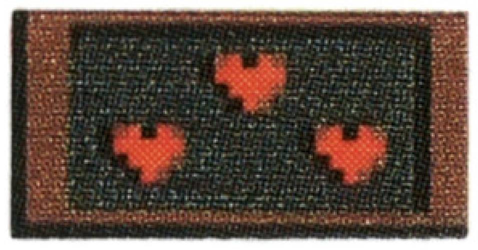

体力

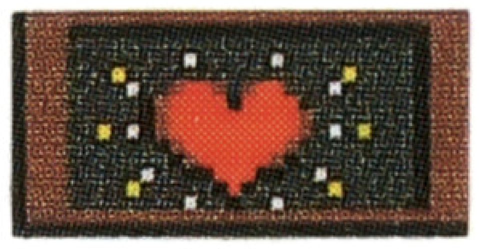

非力さ

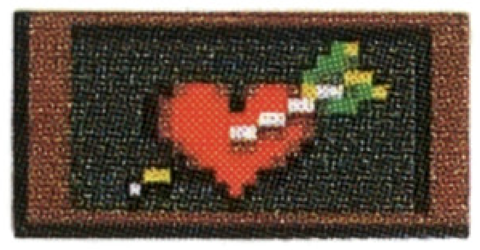
愛

后に愛を伝えます。


目を見る


優しく


大らかに


強引に

贈物

后に贈物をします。后が欲しい物を言ってきます。国庫にないものを贈ろうとすると、后は機嫌を損ねます。

相談

后にいろいろな相談をします。后の愛情は変化しません。

中止

あきらめて引き下がります。

国、登場人物などのデータ

国データ

国には、その時の国の状態をあらわす国データがあります。



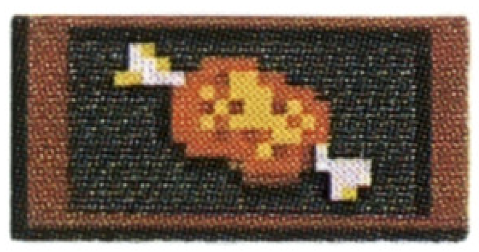
①金 ②食糧 ③人口 ④経済力 ⑤農産力 ⑥住民モラル ⑦文化タイプ ⑧気候タイプ

金　0～9999



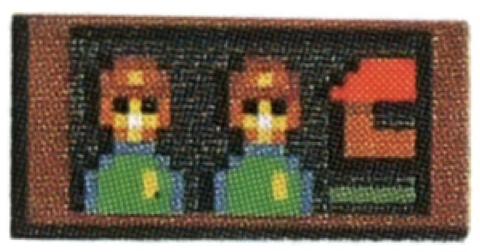
左の数字は国にある金の量、右の数字は来季の収支です。徴税、徴収、商人への売却で増えます。遠征、輸送、徴兵、施し、商人からの購入、部隊への給与支払で減ります。

食糧　0～9999



左の数字は国にある食糧の量､右の数字は来季の収支です。毎季節の食糧徴収、商人からの購入で増えます。遠征、輸送、施し、商人への売却、住民への支給で減ります。

人口　0～9999



総人口です。農産品作り、畜産品作り、特産品作り、町造りに配分されています。毎年少しずつ増え、部隊の解雇でも増えます。徴兵、内乱・疫病の発生（→52ページ）で減ります。

経済力　0～200



経済力です。経済力が高いと､毎春の収入が多くなります。砂嵐・寒波・台風の発生で下がります。

農産力　0～200



農業生産力です。農産力が高いと、毎季節の収穫量が多くなります。砂嵐・寒波・干ばつ・台風の発生で下がります。

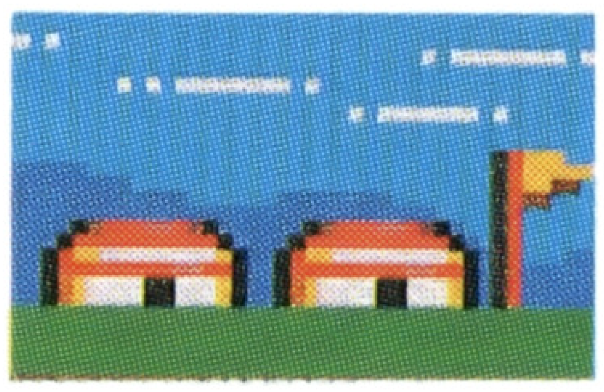
住民モラル　0～100（%）

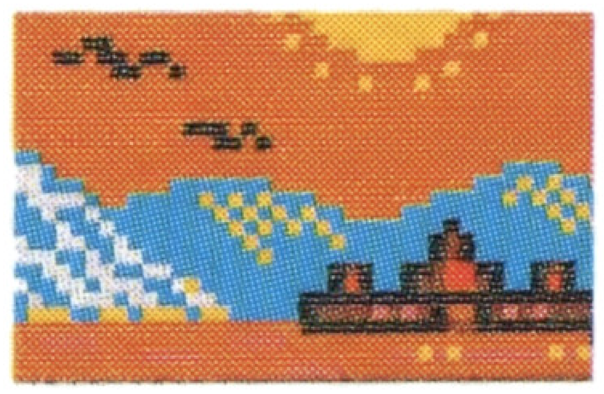


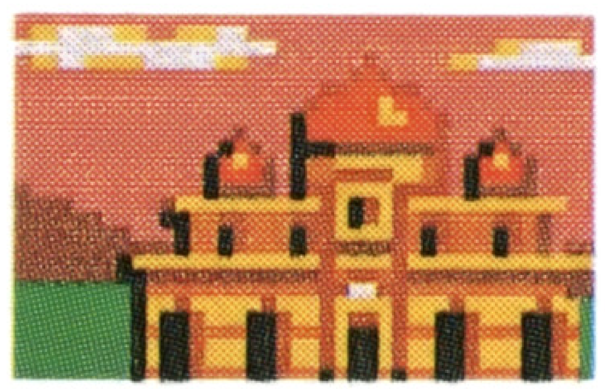
住民の国王・領主への忠誠度です。住民モラルが高いと人口が増えやすく、経済力・農産力・城防御度が下がりにくくなります。内乱も発生しにくくなります。施しで上がります。豊作以外の突発イベント、徴兵、徴収、部隊の解雇で下がります。

文化タイプ

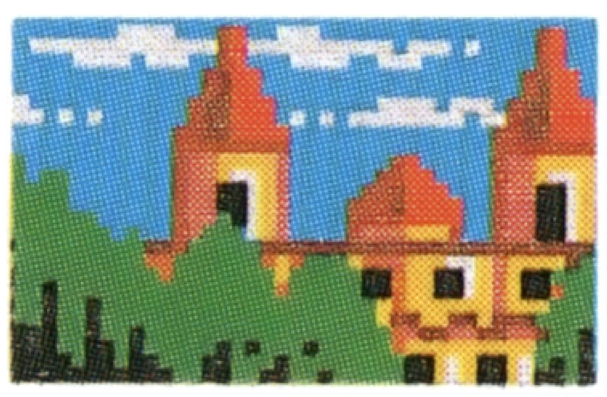
文化のタイプです。徴兵できる部隊の種類、経済力・農産力・城防御度の上がり方が異なります。

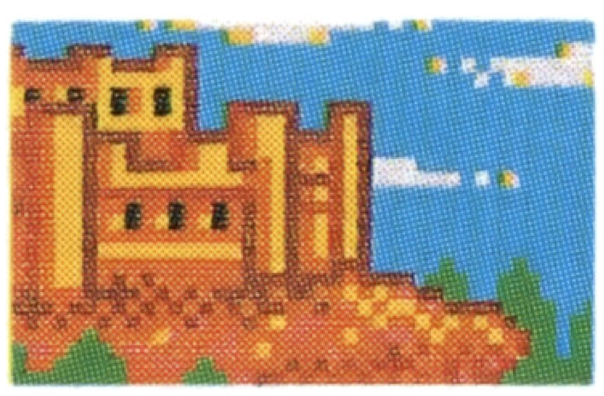

モンゴル

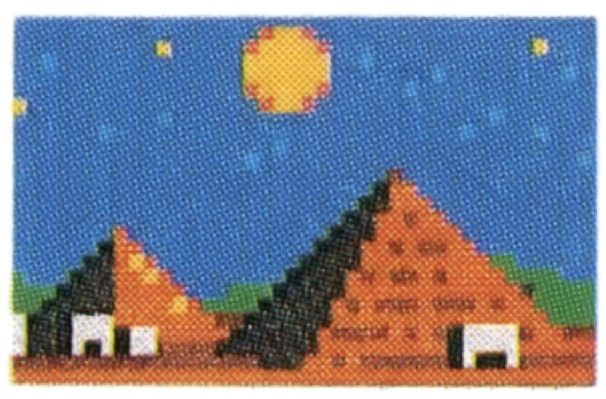

内アジア

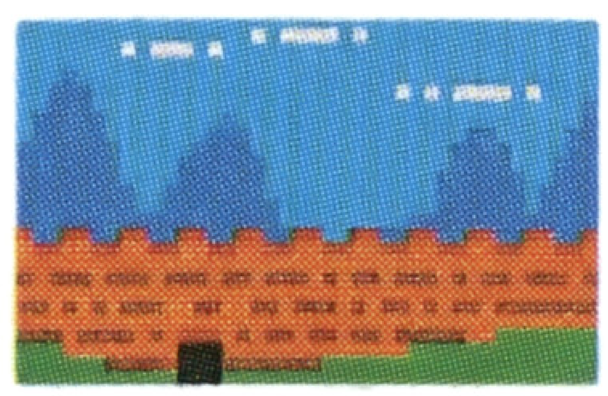

インド


日本


西欧


東欧


イスラム


中国

気候タイプ

気候のタイプです。収穫率・農産力の上がり方や突発イベ

ントの発生率が異なります。熱帯（A）、乾燥（B）、温暖湿潤（Cfa）、西岸海洋（Cfb）、温帯夏雨（Cw）、地中海（Cs）、冷帯多雨（Df）、冷帯夏雨（Dw）があります。



①農産品作り　⑤城防御度
②畜産品作り　⑥部隊
③特産品作り　⑦装備率
④町造り　⑧訓練度

農産品作り　0～100（%）



総人口中の農産品作りの比率です。比率が高いと農産品の収穫量が増えます。

畜産品作り　0～100（%）



総人口中の畜産品作りの比率です。比率が高いと畜産品の収穫量が増えます。

特産品作り　0～100（%）



総人口中の特産品作りの比率とその国で生産できる特産品です。地域によって、特産品のもつ価値は異なります。比率が高いと特産品の収穫量が増えます。

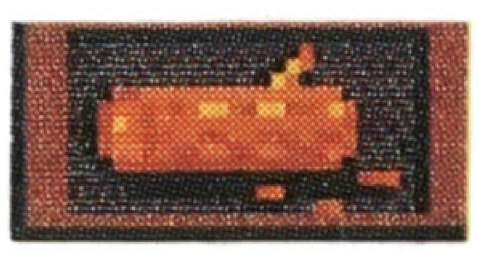

毛皮


絹


宝石

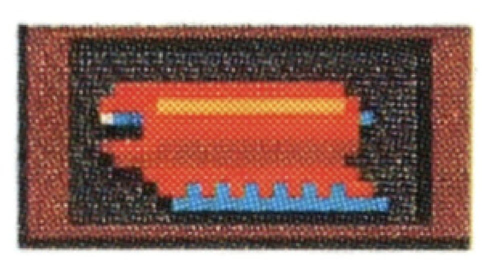

貴金属


医薬品


木工品


陶磁器


ガラス


織物

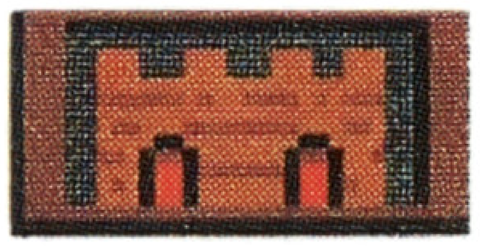

香料

町造り　0～100（%）



総人口中の町造りの比率です。比率が高いと経済力・城防御度が上がりやすくなります。

城防御度　0～100（%）



戦争時の城の堅固さです。城防御度が高いと、戦争時に城での戦いが有利になります。台風で下がります。

部隊　0～20



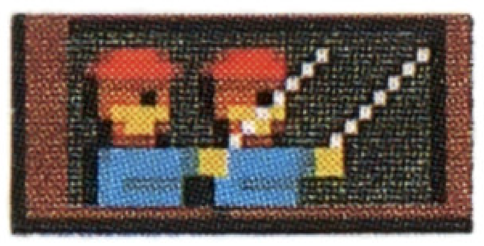
部隊数です。

装備率　0～100（%）



軍の装備の良さです。装備率が高いと戦争時に有利です。徴兵や傭兵を行うと平均化され､武具を買うと上がります。

訓練度　0～100（%）



軍の訓練の高さです。徴兵や傭兵を行うと平均化され、訓練を行うと上がります。

人物データ

国王・領主・政治顧問・将軍・在野の人材には戦力や魅力などの人物データがあり、戦略コマンド《情報》で見ることができます。在野の人材が現れたときにも表示されます。



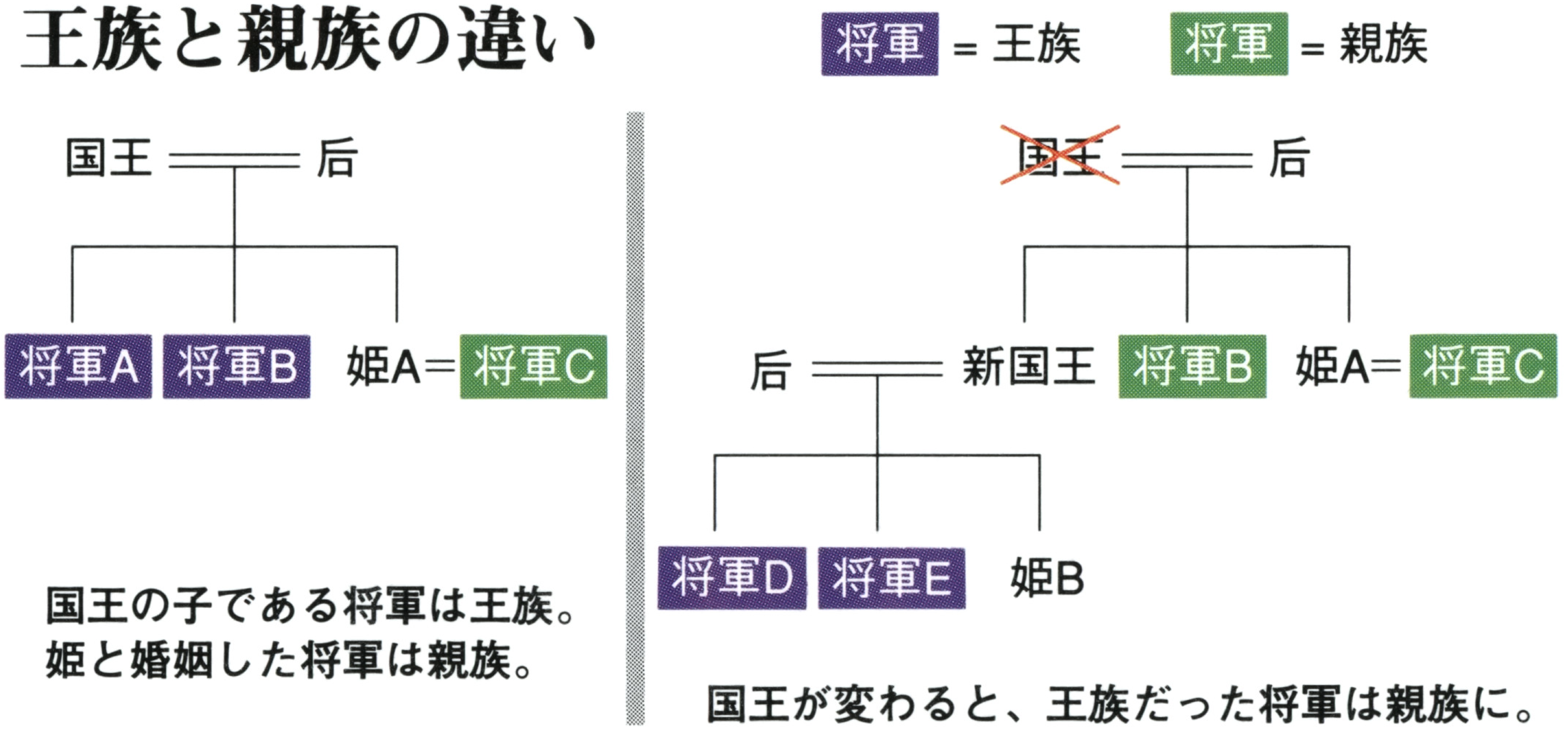
①王族・親族のデータ
②人物のデータ

王族・親族の区別

王族か親族かの区別です。王族・親族以外は表示しません。

 王族　 親族

王族と親族の違い



政治　A～E

政治力です。政治力が高いと、国王は少ない体力で戦略コマンドを実行でき、政治顧問は政治判断が確かになります。

戦力　A～E

戦闘力です。戦闘力が高いと、戦争時に敵に与える被害が大きくなります。

指揮　A～E

戦争時の指揮能力です。指揮力が高いと、戦争時にターン数が多くなり、また、部隊の混乱回復が早まります。

魅力　A～E

カリスマ度です。国王の魅力が高いと内乱や裏切りが起きにくく、将軍の魅力が高いと外交が成功しやすくなります。

体力　0～15

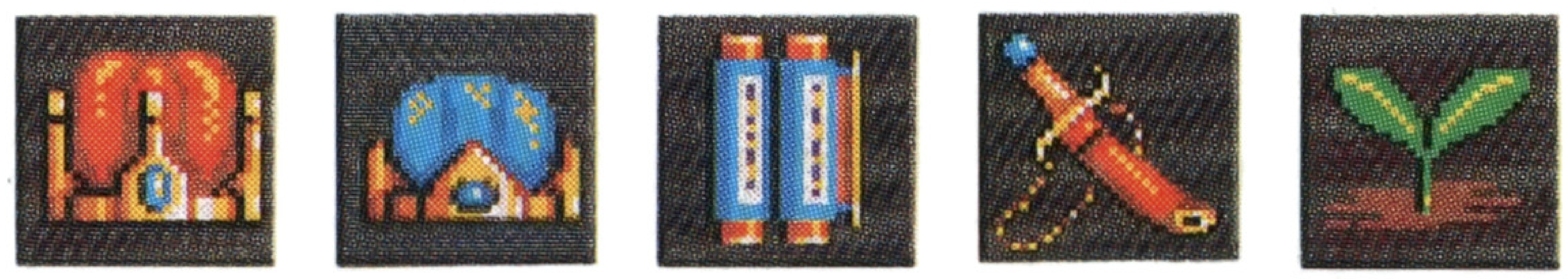
左の数字は残り体力、右の数字は最大体力です。体力が高いとコマンドを多く実行でき、死亡しにくくなります。病気・怪我をしたり、年齢が高いと、下がることがあります。

年齢　0～？

年齢です。年齢が高いと、最大体力が少なくなったり、死亡しやすくなります。

身分

身分です。身分は５種類あります。



国王　領主　政治顧問　将軍　在野の人材

部隊データ

部隊には戦意や機動力などの部隊データがあります。戦略コマンド《情報》で見ることができます。



①部隊分類
②戦意
③機動
④近接攻撃力
⑤突撃力
⑥遠距離攻撃力
⑦防御力



戦意　A～E

戦う意欲です。戦争時は軍団の部隊構成や軍団司令官の指揮力により変化します。

機動　A～E

機動力です。戦争時は補給率や天候などにより変化します。

近接攻撃力　A～E

通常攻撃の威力です。

突撃力　A～E

突撃の威力です。

遠距離攻撃力　A～E（遠距離攻撃できない部隊は＊）

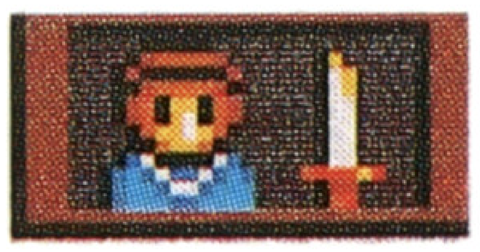
矢弾攻撃の威力です。

防御力　A～E

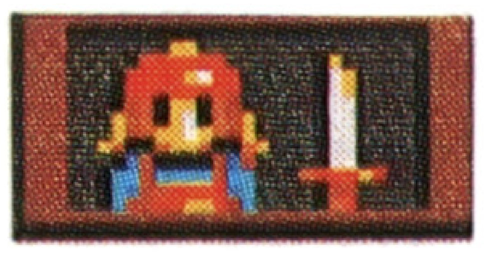
敵からの攻撃に対する耐性です。

部隊の種類

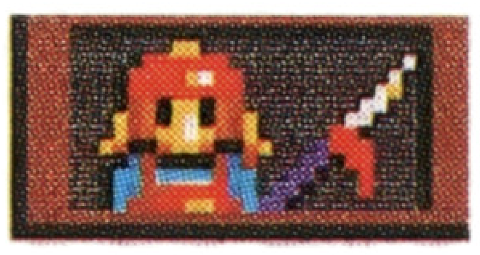
部隊は16種類あります。（　）内は、徴兵できる地域です。




❖ **軽歩兵（モンゴル・内アジア・インド・イスラム）**
剣を主武器とした軽装備の歩兵部隊。




❖ **重歩兵（東欧・中国）**
剣を主武器とした重装備の歩兵部隊。



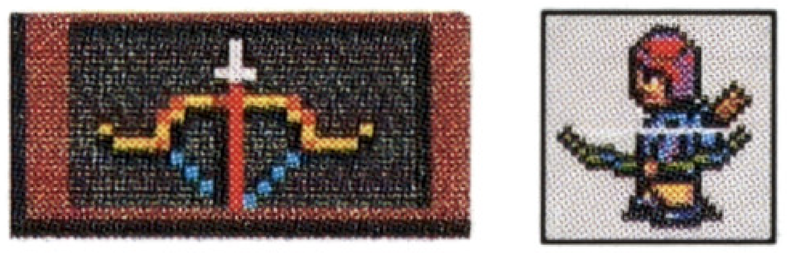

❖ **長槍兵（西欧・東欧）**
長い槍を主武器とした歩兵部隊。



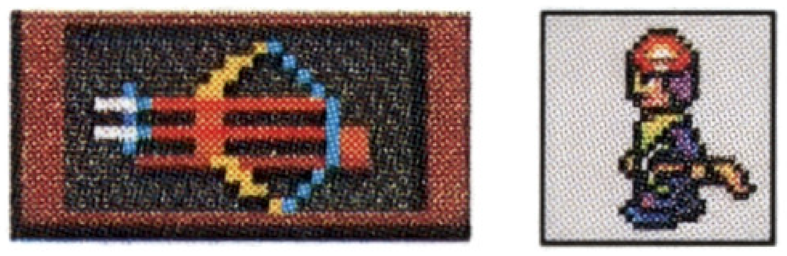

❖ **火砲兵（中国）**
敵を混乱させやすい火砲を主武器とした特殊部隊。



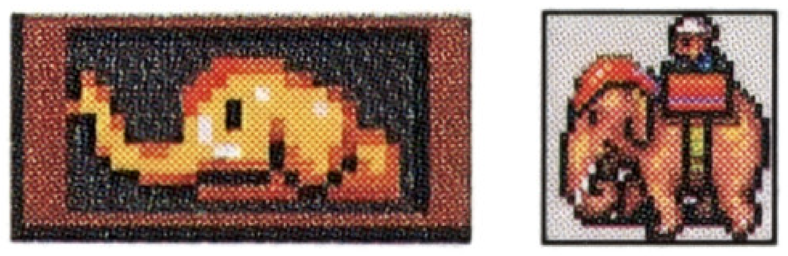
❖短弓兵（モンゴル・内アジア・インド・イスラム）
短弓を主武器とした歩兵部隊。



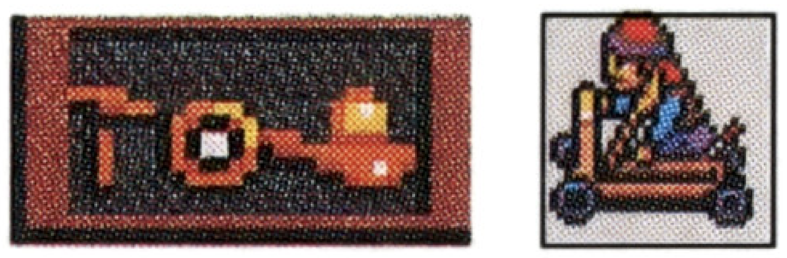
❖長弓兵（西欧・東欧・中国）
長弓を主武器とした歩兵部隊。



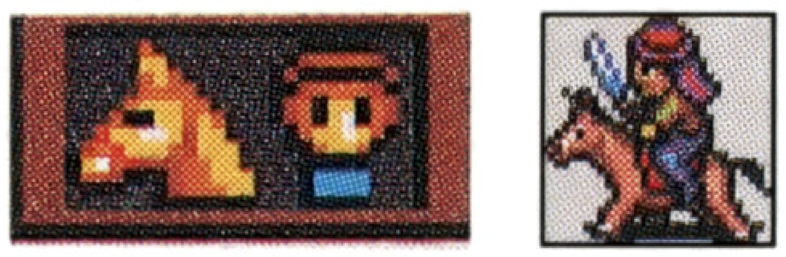
❖弩弓兵（西欧・東欧）
弩（いしゆみ）を主武器とした歩兵部隊。



❖象兵（インド）
防御力の高いインド象に乗った特殊部隊。



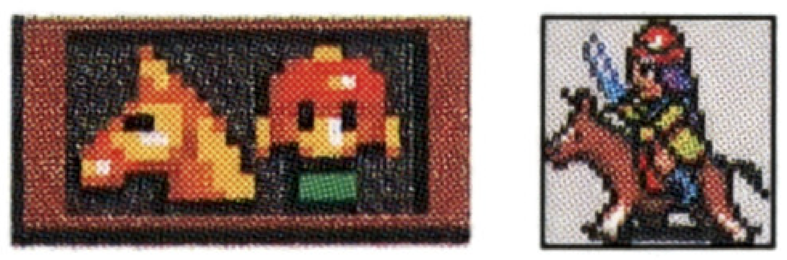
❖投石機（東欧・イスラム・中国）
城攻め用の大型投石機を主武器とした特殊部隊。



❖狩猟騎兵（モンゴル・内アジア・インド）
剣と弓を使い分ける、軽装備の騎兵部隊。



❖槍騎兵（内アジア・中国）
長い槍を主武器とした騎兵部隊。



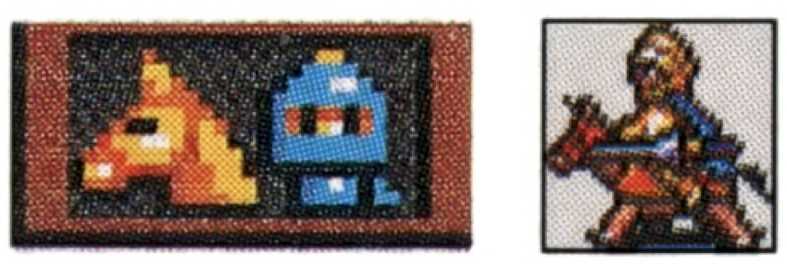
❖蒙古騎兵（モンゴル）
剣と弓を使い分ける、モンゴルの騎兵部隊。



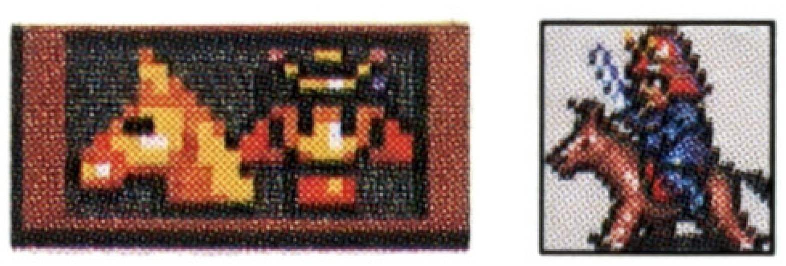
❖軽弓騎兵（イスラム）
剣と弓を使い分ける、イスラムの騎兵部隊。



❖突撃騎兵（イスラム）
長い槍を主武器とした、突撃の得意な騎兵部隊。



❖騎士（西欧・東欧）
槍を主武器とした、重装備の騎兵部隊。



❖武士（日本）
刀と弓を使い分ける、重装備の騎兵部隊。

行軍と戦闘による遠征

国王・領主が遠征を行ったとき、内乱が発生したとき、他勢力の国から攻め込まれたときには、戦争が行われます。

勝利条件

次のいずれかを達成することが勝利条件です。

a) 敵の第１軍団を全滅させる、または退却させる。

b) 敵の総司令官を死亡させる、または降伏させる。

攻撃側は以下の場合も勝利となります。

c) 行軍画面ですべての城・町を占領する。

守備側は以下の場合も勝利となります。

d) 攻撃側が勝利条件を満たせないまま、30日が経過する。

戦争の準備

戦争が起こると、戦争の準備を行います。



① 国王が総司令官（→７ページ）になって全軍を指揮するかどうか決めます。国王が指揮しない場合は、指揮権を委（ゆだ）ねる将軍を選びます。将軍に指揮権を委ねると、プレイヤーは戦争中、コマンドを実行できません。

他勢力から攻め込まれた場合や、将軍がいない場合は、国王が必ず指揮をとります。



②軍団を編成します。国王が編成することも、コンピュータに任せることもできます。
国王が編成する場合は、第1～5軍団を順に、軍団司令官と部隊の種類・数（1軍団は4部隊まで）を決めます。軍団司令官は将軍の中から選びます。将軍がいない場合は、自動的に在野の人材が将軍に登用され、第2～5軍団の司令官になります。
遠征には、1部隊につき金50が必要です。金がなくなると、それ以上の部隊を編成できません。
国王が編成しない場合は、合計何部隊で編成するかを決めます。自動的に編成されるので、Yesを選ぶと③へ進み、Noを選ぶと、国王が編成するかどうかを再び決め直します。





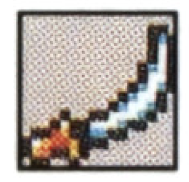
③遠征の場合は、持っていく金と食糧の量を決めます。持っていく食糧の量で、軍の補給率が決まります。補給率が低いと、兵を損失しやすくなります。
④「遠征を開始してよろしいですな」と表示されます。Yesを選ぶと行軍画面になり、戦争が始まります。Noを選ぶと遠征は中止されます。

戦争の流れ

戦争の準備が終わると、行軍画面に切り替わります。

1．軍団の配置



守備側→攻撃側の順に、軍団を戦場に配置します(コンピュータに任せることもできる)。攻撃側は、5地点設けられている出現ポイント上に配置します。守備側は、それ以外の場所に配置します。軍団を配置したいポイント上へカーソルを動かし、Cボタンで決定します。

2．行軍コマンドの実行

画面に行軍コマンドが表示されます。各軍団の行動を指示したり、軍団の再編成や敵軍との交渉などを行います。

3．戦闘コマンドの実行

両軍が接触すると、画面は行軍画面から戦闘画面に切り替わります。移動、攻撃などの戦闘コマンドを部隊別に行います。

4．勝利の確定

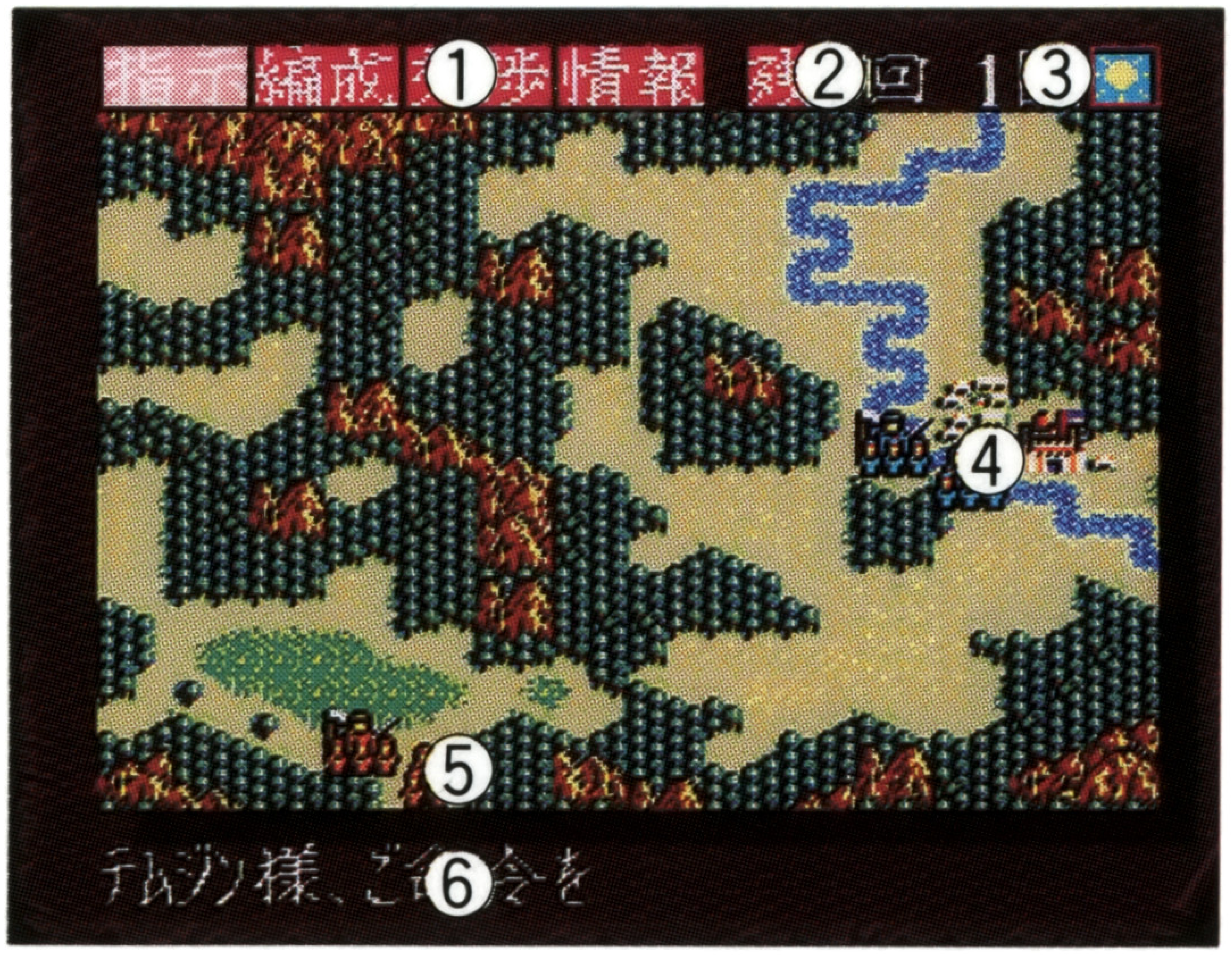
敵軍を全滅・退却・降伏させるか、町や城を占拠すると、戦争に勝ったことになります。

5．戦後処理

画面は戦略画面に戻ります。捕虜の処置決め、優秀な人材の発掘などの戦後処理を行います。

行軍画面

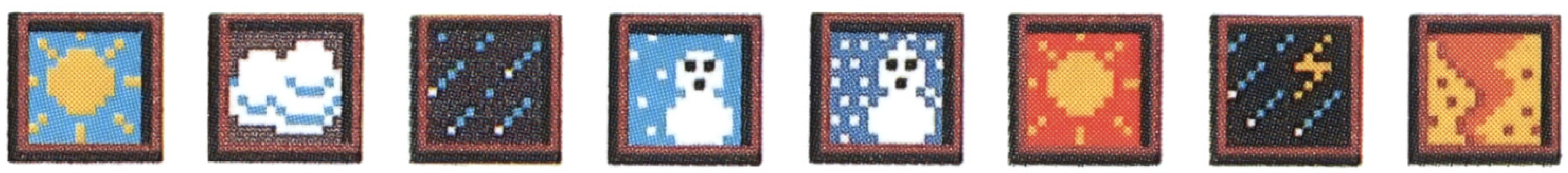
行軍画面では、行軍ターン（行軍コマンドを実行する機会）が１日１回、攻撃側→守備側の順に回ります。ただし、総司令官の指揮力がＤやＥのときは、１日に１回、行軍ターンが回らないことがあります。行軍画面は最長30ターン（30日）で終了します。１行軍ターンに行軍コマンドを実行できる回数は、総司令官の指揮力によって異なります。



①行軍コマンド
②このターンで行軍コマンドを実行できる残り回数
③戦争開始後の日数・その日の天候
④守備側の軍・城・町
⑤攻撃側の軍
⑥メッセージ

戦場の天候

戦場には、季節や気候タイプなどによって様々な天候があります。
天候によって、機動力や補給率などが変化することがあります。



晴れ　曇り　雨　雪　豪雪　猛暑　嵐　砂嵐

行軍コマンド

行軍コマンドには、指示・編成・交渉・情報があります。
そのターンを終了するときは、Bボタンを押します。

指示

軍団別に行軍・追撃などの指示を与えます。指示を与えないと委任になります(第1軍団は待機)。指示を与えると、第1軍団から行動に移ります。

❖行軍

指定した地点まで移動します。目標地点をカーソルで指定します。現在いる地点を指定したり、目標地点に着くと、待機します。行軍すると軍団の補給率が下がります。

❖追撃

指定した敵軍団を追撃します。追撃目標(伏兵中の敵軍団以外)をカーソルで指定します。攻撃すると戦闘画面に切り替わり、戦闘が始まります。敵軍団が全滅すると待機します。

❖遊撃

手近な敵軍団を攻撃します。攻撃すると戦闘画面に切り替わり、戦闘が始まります。

❖伏兵

山または森に伏兵します。伏兵する地点をカーソルで指定します。隣接する敵軍団がいるときは伏兵できません。山・森から抜けると伏兵は解除されます。山や森にいても、移動中に解除されることがあります。伏兵中の軍団に敵軍

団が隣接すると、伏兵攻撃を行い、戦闘が始まります。敵軍団が全滅すると、伏兵は解除され、待機します。城・町にいる敵軍団への伏兵攻撃は成功しません。

❖ 補給

城や町、森で補給します。補給地点をカーソルで指定します。自勢力の城・町では食糧を補給、他勢力の城・町では金・食糧を略奪(りゃくだつ)、森では狩猟して食糧を得ます。
略奪した金は国庫に入ります。町で略奪すると、戦場国の住民モラルが下がります。狩猟は、敵軍団と隣接しているとき、雪・豪雪・猛暑・嵐・砂嵐のときは実行できません。

❖ 退却

戦場から退却します。退却地点をカーソルで指定します。
退却地点は、自勢力の国の退却ポイントに限ります。
総司令官が退却すると負けになり、戦争は終わります。

❖ 委任

軍団司令官に行動の方針をすべて委任します。

編成

隣接する2つの軍団の間で、部隊の受け渡しを行います。
編成後の両軍団は、1部隊以上4部隊以内でなければなりません。編成後、戦意・装備率・補給率が平均化されます。

交渉

敵軍との交渉を行います。第1軍団のみ実行できます。

❖ 投降勧告

敵軍団を投降させ、自軍に加えます。敵軍団と隣接しているときで、自軍が5軍団未満のときのみ実行できます。

❖ 降伏勧告

敵の総司令官を降伏させます。成功すると戦争は終わります。敵第１軍団と隣接しているときのみ実行できます。

❖ 停戦要求

停戦を要求します。成功すると戦争は終わります。敵第１軍団と隣接しているときのみ実行できます。

情報

軍団・人物・戦場の情報を見ます。敵軍団と敵軍団司令官の情報を見る以外は、コマンド実行回数に数えません。

❖ 軍団

軍団番号・司令官名・軍団ランク（精鋭(せいえい)・優秀・良好・通常・劣悪(れつあく)）・軍団の総兵士数・部隊構成（部隊の種類・兵士数）・機動・装備・補給・士気（戦意値に補給率などを加味したもの）を見ます。伏兵中の敵軍団の情報は見ることができません。

❖ 人物

軍団司令官の、所属する勢力名・軍団番号・名前・政治・戦力・指揮・魅力・年齢・体力を見ます。

❖ 戦場

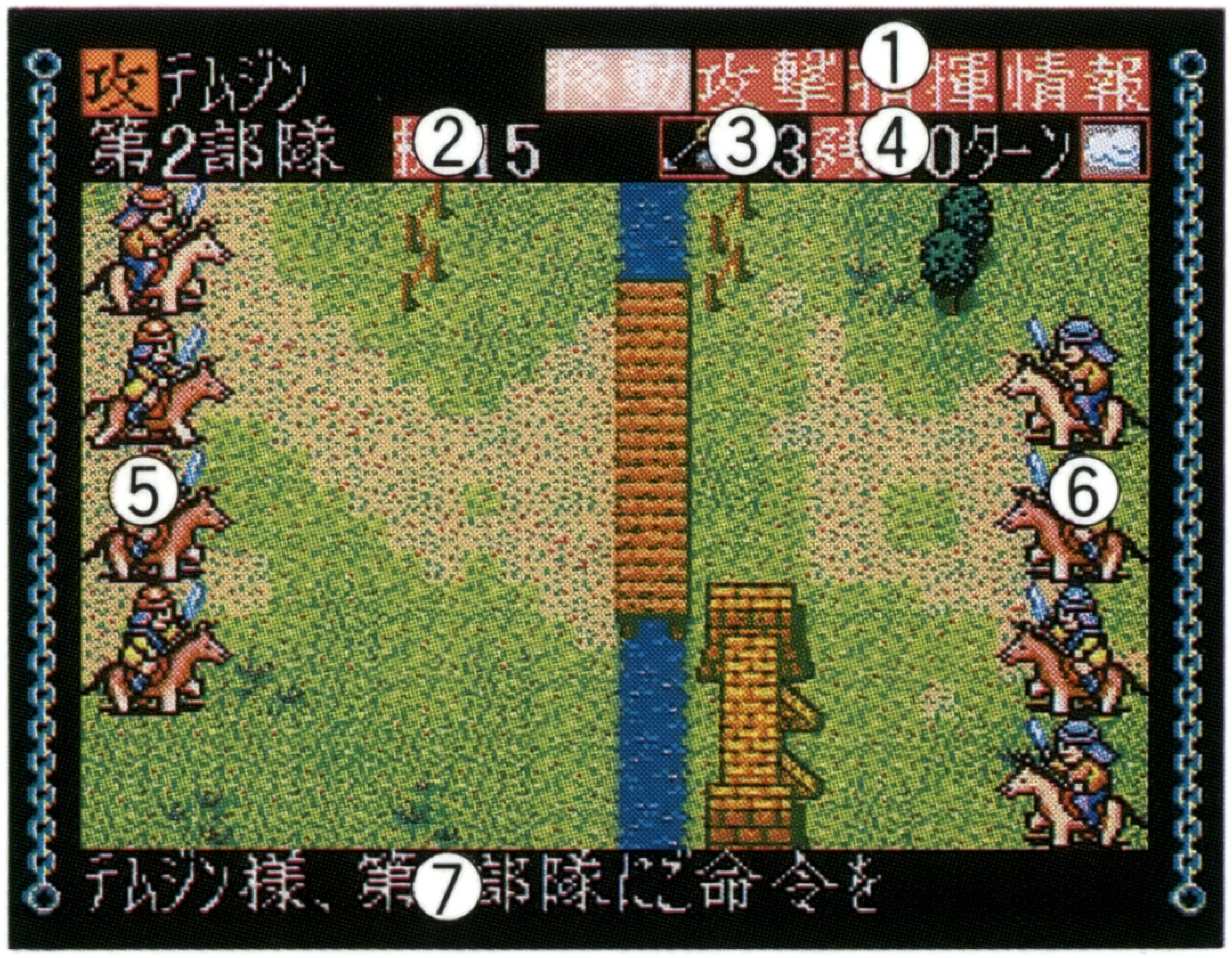
戦場の国番号・国名・攻守両軍の勢力名・総司令官の顔・名前を見ます。戦場の情報を表示中に何かボタンを押すと、退却ポイント（退却できる国番号）を表示します。

❖ 方針

自軍団の行動方針をすべて見ます。

戦闘画面

行軍画面でどちらかの軍団が攻撃を仕掛けると、戦闘画面に切り替わります。戦闘ターン（戦闘コマンドを実行する機会）の繰り返しで行われます。戦闘ターン数は天候で決まり、天候が悪いほどターン数は少なくなります。
戦闘画面になったら、守備側→攻撃側の順に部隊を配置します（コンピュータに任せることもできる）。配置できる部分が明るく表示されます。伏兵攻撃を受けた軍団は混乱状態（→49ページ）になり、自動的に配置されます。



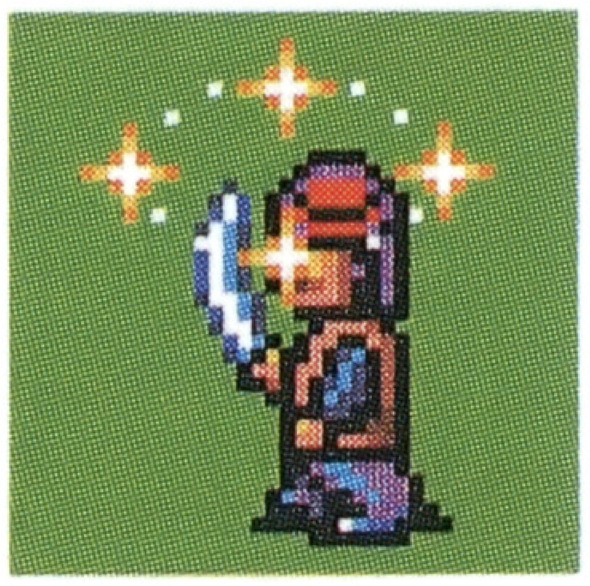
①戦闘コマンド
②残り機動力
③矢弾攻撃できる残り回数
④残り戦闘ターン数
⑤攻撃側の軍（赤い部隊）
⑥守備側の軍（青い部隊）
⑦メッセージ

戦闘の勝利条件

次のいずれかを達成することが戦闘の勝利条件です。

a) 敵側の部隊を全滅させる
b) 戦闘中、敵側の総司令官が死亡する

部隊の混乱状態



戦闘中、敵から攻撃を受けた部隊が混乱状態に陥（おちい）ることがあります。混乱した部隊（頭上で星がまわる）は、戦闘コマンドを実行できません。混乱した部隊に、戦闘コマンド〈指揮〉の回復を実行して成功すると、回復します。

戦闘コマンド

戦闘コマンドは、攻撃側・守備側に関係なく、機動力の高い部隊から順に実行します。全部隊が実行し終えると、1戦闘ターンが終了します。
戦闘コマンドを実行すると、機動力を消費します。機動力が足りなくなると、戦闘コマンドを実行できません。待機するときは、Bボタンを押します。

移動　必要機動力 2 （荒れ地・山・川の戦場は 3 ）

移動させます。移動できる範囲が明るく表示されます。

攻撃　必要機動力は攻撃方法により異なる

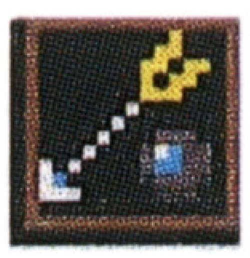
敵部隊を攻撃します。兵士数が 0 になった部隊は全滅します。攻撃できる範囲が明るくで表示されます。

❖通常　必要機動力 3

隣接する敵部隊を攻撃します。

❖矢弾　必要機動力 3

敵部隊を矢弾で攻撃します。矢弾攻撃できる回数は、装備率によります。


矢弾攻撃できる回数

❖**突撃**　**必要機動力５**

隣接する敵部隊に突撃します。混乱していない部隊に突撃すると、自部隊が混乱することがあります。

指揮　必要機動力は指揮内容により異なる

軍団司令官が陣頭（じんとう）指揮をとったり、混乱した部隊を回復させたりします。

❖**陣頭**　**必要機動力４**

自部隊を軍団司令官が直接指揮します。１回の戦闘で１度だけ実行できます。直接指揮された部隊は戦闘力が上がりますが、軍団司令官が負傷することがあります。負傷により体力が０になった軍団司令官は死亡します。

❖**回復**　**必要機動力４**

他部隊の混乱を回復させます。失敗することもあります。

❖**委任**　**必要機動力なし**

戦闘終了まで、自軍団をコンピュータに委任します。

情報　必要機動力は味方と敵とで異なる

自軍や敵軍の情報を見ます。

❖**部隊**　**必要機動力２（自軍の情報を見る場合は０）**

勢力名・軍団と部隊番号・部隊の種類・兵数・士気・装備・訓練・補給を表示します。

❖**人物**　**必要機動力２（自軍の情報を見る場合は０）**

勢力名・軍団番号・軍団司令官の名前・政治・戦力・指揮・魅力・年齢・体力を表示します。

戦後処理

戦争が終わると、戦後処理を行います。

捕虜の処遇

戦争に勝つと捕虜(ほりょ)の処遇(しょぐう)を決めます。捕虜になるのは次の人物です。捕虜にならなかった人物は隣接国に退却します。

a) 全滅した軍団の司令官
b) 勝敗が確定した後、退却できなかった軍団司令官
c) 総司令官が捕虜になった場合は、その国の政治顧問（自軍が攻撃側であったときのみ）

処遇には、「処刑する」「逃がす」「登用する」があります。「登用する」は、捕虜が国王の場合は選べませんが、その国王に逃げる国がなかったときは選べます。

后の略奪

自軍が攻撃側で勝った場合は、その国にいた姫を国王のオルドに加えられます。

優秀な人材の発掘

自軍が攻撃側で勝った場合は、その国にいた在野の人材を１人だけ自勢力に加えられます。

新国王の決定

戦争で国王が死亡すると、後継者を決めます(→6ページ)。

新領主の決定

戦争で領主が死亡すると、新領主を将軍の中から選びます。将軍がいない場合は、自動的に在野の人材が将軍に登用され、領主になります。

イベント

季節ごとに起こるイベント

毎年、季節ごとに様々なイベントが起こります。

税金徴収（春のみ）

国の経済力に応じて税金が徴収されます。

食糧・特産品徴収

国の状態・季節に応じて食糧が、特産品作りをする住民の比率に応じて特産品が徴収されます。

部隊への給与支給

部隊に、部隊数に応じて金が支給されます。

住民への食糧支給

住民に、人口に応じて食糧が支給されます。

人物の死亡

年齢の高い人物や重病の人物が死亡することがあります。国王が死亡したら後継者（→6ページ）を、領主・政治顧問が死亡したら後任を決めます。

突発イベント

いつ発生するかわからないイベントです。内乱以外の突発イベントが発生した国は、色がついて表示されます。

❖内乱

住民モラルが低いと内乱が起こることがあります。内乱が

起こると、行軍画面に切り替わり、戦争が始まります。内乱軍が勝つと新勢力として独立します。



❖砂嵐　春

砂嵐が発生します。農産力・経済力・住民モラルが下がります。15・16・17・18・19・20国にのみ発生します。



❖疫病　春・冬

はやり病が発生します。人口・住民モラル・部隊数・人物の体力値などに影響します。春に発生した疫病(えきびょう)は、夏・秋に各地に伝播(でんぱ)することがあります。



❖寒波　春・冬

厳しい寒気が襲来(しゅうらい)します。農産力・経済力・住民モラルが下がり、次の季節の農産品の収穫量が半減します。



❖干ばつ　夏

厳しい日照りが起こります。農産力・住民モラルが下がります。また、秋の農産品の収穫量が半減します。



❖台風　夏・秋

台風が襲来します。農産力・経済力・城防御度・住民モラルが下がります。気候タイプ（→34ページ）が熱帯(A)・温暖湿潤(Cfa)・温帯夏雨(Cw)の国にのみ襲来します。



❖豊作　夏・秋

作物がよく実ります。どの国にも同じ確率で訪れます。ただし、疫病の発生している国は確率が低くなります。その季節の農産品の収穫量が倍増します。

モンゴル高原の統一　シナリオ1　1184年



12世紀半ば、部族間の争いの絶えないモンゴル高原に、1人の男の子が産声(うぶごえ)をあげた。右手に「王者の証し」の血塊(けっかい)を握って生まれたその子は、テムジンと名付けられた。

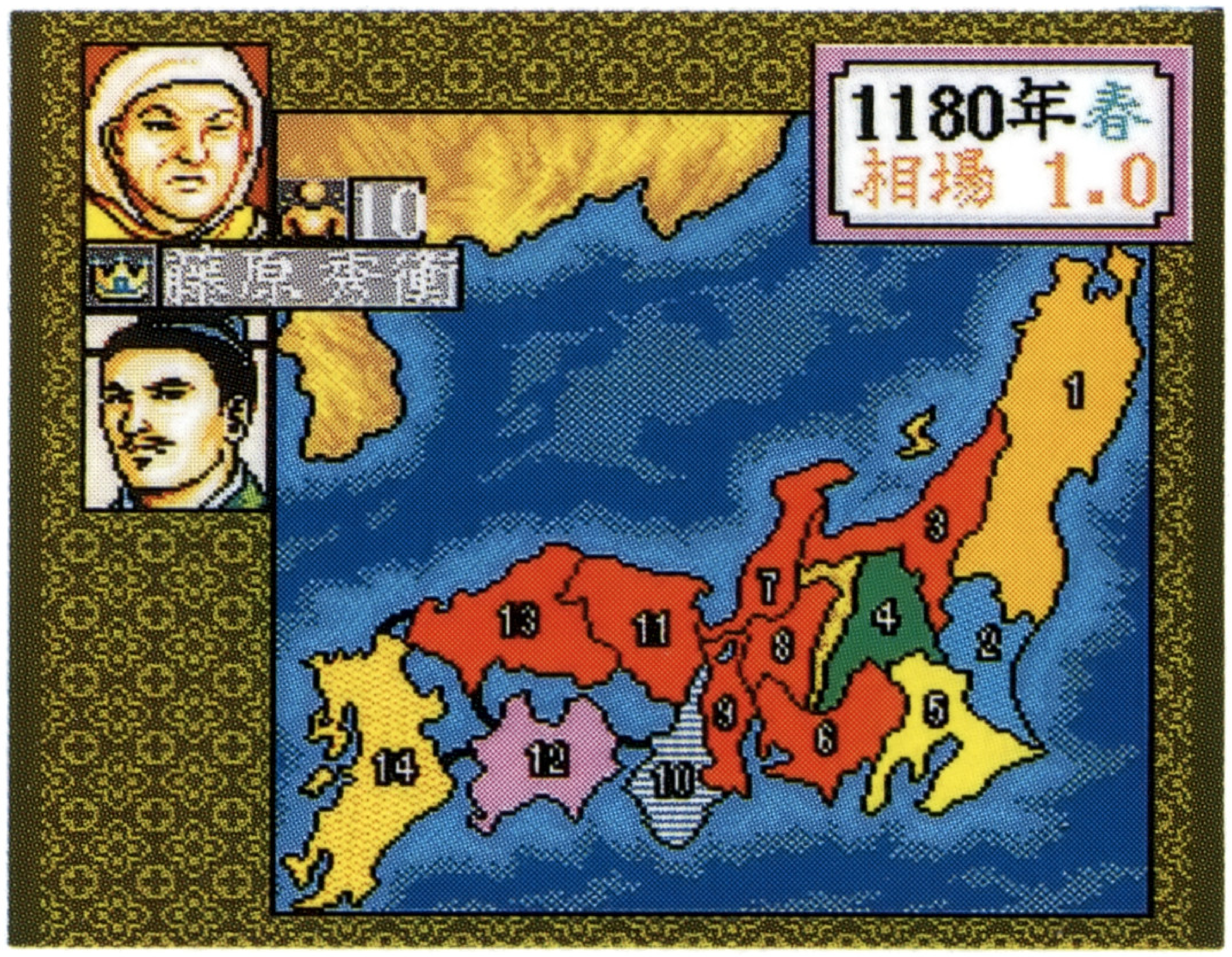
テムジンは、ボルジギン氏族（モンゴル部族のひとつ）の長イェスゲイの子であったため、後継者となるべく、幼いころから狩や乗馬にいそしんだ。9歳になると、ボルテという婚約者もでき、テムジンの少年時代は、平穏(へいおん)無事なものであった。

しかし、イェスゲイがタタル族に毒殺されると、イェスゲイに従っていた者たちはテムジン一家を見捨てた。テムジンの生活は一転して貧しいものとなった。

テムジン一家は、再び部族をまとめるために、家畜を増やし、少しずつ人々を自分達の仲間に引き入れた。テムジンが17歳になったとき、婚約者であったボルテを迎えた。小さいながらも集落ができ、テムジンは部族長としての力をつけつつあった。

しかし、テムジンにまたしても不幸が訪(おとず)れた。集落がメルキト族に襲(おそ)われ、ボルテが奪われたのだ。テムジンは、ボルテを奪回(だっかい)すべく、メルキト族との戦いを決意した。

源平の争乱　シナリオ2　1180年



東の源氏と西の平氏。平安後期の日本では、この2大勢力が互(たが)いに争っていた。

保元(ほうげん)の乱（1156年）の後、武将平清盛(たいらのきよもり)の勢力は、他を圧倒するようになっていた。そして平治(へいじ)の乱（1159年）で清盛が源義朝(みなもとのよしとも)を討つと、源氏は落ちぶれ、平氏は全盛を迎えた。1167年、清盛は太政大臣(だじょうだいじん)になると平氏政権を打ち立て、清盛のまわりを平家一族で固めた。その勢いは、「平家に非(あら)ざれば人にあらず」と言われるほどであった。

平家の力が増すにつれ、平家の専横(せんおう)を疎(うと)ましく思う不平分子の数も増えた。後白河法皇(ごしらかわほうおう)の第2皇子高倉宮以仁王(たかくらのみやもちひとおう)は、全国に平氏打倒の令旨(れいじ)を発した。そして、自らも源頼政(みなもとのよりまさ)らとともに、平家を攻め討つ用意をした。しかし、同志の中に平家方の間諜(かんちょう)がいたため、平家討伐(とうばつ)にかかる前に、平家軍が攻め寄せてきた。3万8千の平家軍を前に、300の源軍はなすすべもなかった。以仁王は逃れる途中、討たれた。

以仁王から令旨を受けた各地の源氏は、以仁王の死後、平家討伐に立ち上がった。源頼朝(みなもとのよりとも)は10万の精鋭(せいえい)を率い、清盛の孫である平維盛(たいらのこれもり)は寄せ集めの7万の兵を率いて、富士川へ向かった。いまや力が逆転しつつある平氏と源氏の戦いが始まろうとしていた。

チンギス・ハーンの雄飛　シナリオ３　1206年



　モンゴルの全部族を統一したチンギス・ハーンは、その目を西方の国々に向けていた。
「西方の国々の富を、われらの元に集めよう」
その手はじめとして、1209年、チンギス・ハーンは中国の入口となっている西夏（せいか）を、そして次には金（きん）を攻め、両国の国王を降伏させた。
　1215年には、ホラズムの使者がモンゴルとの交易を要求してきた。西方の富に目をつけていたチンギス・ハーンは、交易の約束をし、隊商をホラズムに向かわせた。ところが、途中のオトラルの町でホラズムの使者に隊商が殺され、財宝を奪われるという事件が起こった。
「平和の使者を殺すとは許せん！」
チンギス・ハーンはホラズムへと出撃した。
　ホラズムは西夏や金と違い、強大な国であった。しかし、モンゴル軍はたちまちオトラル城を落とし、ついで首都サマルカンドを陥落（かんらく）させた。首都から逃げだした国王ムハンマドを、モンゴル軍はどこまでも追った。
　チンギス・ハーンがホラズム帝国を征服したとき、７年の月日が過ぎていた。

元朝の成立　シナリオ4　1271年



モンゴル帝国を築いたチンギス・ハーンが1227年に没した後、ハーン位をオゴタイ、グユク、モンケが順に継(つ)ぎ、近隣諸国を支配下に入れていった。そして第５代ハーンのフビライは、東方で唯一支配をのがれている日本をもモンゴル帝国に従わせようと、日本に使者を送った。

1271年、フビライ・ハーンは、モンゴル帝国を元と呼ぶことに決めた。元朝の成立である。やがて、日本に送っておいた使者が元に戻ってきた。鎌倉幕府の執権(しっけん)・北条時宗(ほうじょうときむね)は元に使者を送ることを拒否した、と使者は伝えた。

「なに！　使者をよこさねば､武力に訴えると脅(おど)してもか」

「鎌倉幕府は、はやくもわが国と戦う準備をしています」

怒ったフビライ・ハーンは、1274年、２万５千の兵を乗せた大小900隻の軍船を日本へ向かわせた。

元軍は火薬を使った兵器を用い、優勢(ゆうせい)かと思われた。しかし、船に引き上げて夜を明かそうとしていた元軍を、突如として嵐が襲った。予期せぬ台風に、元軍は軍船と兵をほとんど失い、助かった者は命からがら元に逃げ帰った。

元朝の第一次日本遠征（文永の役）は失敗に終わった。しかし､フビライ・ハーンはあきらめようとはしなかった。

世界帝国への道　シナリオ5　1185年



イェルサレムは、その郊外のゴルゴダの丘でイエス・キリストが十字架（じゅうじか）に架（か）けられた、キリスト教の聖地である。そのイェルサレムにトルコ人が攻め入り、占領した。

「今やキリスト教の危機である！ イスラム教徒を倒すのだ」

イェルサレムを取り戻すため、ヨーロッパの騎士たちによる十字軍が結成された。1096年のことであった。そして3年後、十字軍はイェルサレム奪取（だっしゅ）に成功した。

一方、イスラム教世界は、十字軍によってイェルサレムを奪われ、往時の宗教的情熱を失いつつあった。しかし、アイユーブ朝のサラディンが登場すると、再び戦闘心を奮（ふる）い起こした。サラディンは大軍を率（ひき）い、イェルサレムに攻め込んだ。サラディン軍の猛威（もうい）に、イェルサレムは戦わずして降伏した。

イェルサレムが再びイスラム側に奪われたことにより、西欧諸国は、史上有名な第3回十字軍を結成した。神聖ローマ帝国皇帝フリードリヒ1世、イギリス王リチャード1世、フランス王フィリップ2世が率いる十字軍は、再びイェルサレムへと進軍を開始した。

シナリオ別・選べる国王一覧

❖ シナリオ１：モンゴル高原の統一

国番号／勢力名		族長
1	モンゴル族	テムジン
6	ジャダラン族	ジャムカ
7	ケレイト族	トオリル・ハーン
14	ナイマン族	ダヤン・ハーン

❖ シナリオ２：源平の争乱

国番号／勢力名		国王
1	奥州藤原氏	藤原秀衡
4	木曽源氏	木曽義仲
5	清和源氏	源頼朝
11	桓武氏	平清盛

❖ シナリオ３：チンギス・ハーンの雄飛

国番号／勢力名		国王
1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
11	鎌倉幕府	源実朝
20	ホラムズ帝国	ムハンマド
21	ゴール朝	ゴーリー
31	アンジュー朝	ジョン
32	カペー朝	フィリップ２世

❖ シナリオ４：元朝の成立

国番号／勢力名		国王
5	元	フビライ・ハーン
11	鎌倉幕府	北条時宗
15	イル汗国	アバカ
18	マムルーク朝	バイバルス
25	ビザンツ帝国	ミカエル８世
30	両シチリア王国	シャルル１世

❖ シナリオ５：世界帝国への道

国番号／勢力名		国王
1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
11	鎌倉幕府	源頼朝
16	アイユーブ朝	サラディン
25	ビザンツ帝国	イサキオス２世
29	神聖ローマ帝国	フリードリヒ１世
31	アンジュー朝	リチャード１世



サウンドウェアについて

ゲームを彩るサウンドウェア

作曲者の大島ミチルさんは1991年６月、モンゴルを訪問しました。馬や羊などの動物と人間が、広大な自然の懐(ふところ)に抱(いだ)かれ、わけへだてなく共に生きていることに強く印象づけられたといいます。また、馬頭琴(ばとうきん)（二弦からなる、チェロに似た代表的な民族楽器）の手ほどきを受けたり、民謡を採集したりといった経験を通し、モンゴル音楽のエッセンスをたっぷり吸収してきたようです。「赤とんぼ」を思わせるような、哀愁(あいしゅう)を帯びた素朴(そぼく)なメロディーや、大陸的なスケールを感じさせるような音の広がりが、ＢＧＭに再現されています。

モンゴルの大地を出発点とする、幅広く奥深い音楽世界をお楽しみください。

作曲者プロフィール

大島ミチル

長崎県生まれ。国立音楽大学作曲科在学中より作・編曲家としての活動を始める。以来、ＣＭや映画、ＴＶなど様々なメディアで精力的に活動を続けている。平成２年にはＮＨＫスペシャル『大英博物館』の番組音楽をユニット［式部］で担当。音楽プロデュースも手がけるスケールの大きな音楽家である。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、CD-ROMディスクに故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意でCD-ROMディスクに傷をつけたり、破損した場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださるようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄
MEGA-CD『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861

「蒙古秘伝」　© 1993 KOEI CO.,LTD.

KOEI

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-76054

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3